Backstab

Backstab

JEU DE RÔLE ET PLUS SI AFFINITÉS...

N°48

VOYAGE

Assassins, Mongols et tempêtes de sable



POSTER

Une île pour l'aventure

JEU EN ENCART

La Route de la Soie

Belgique : 6,20 € - Luxembourg : 6,20 € - Suisse : 9,5 FS - Canada : 8,95 $ CAN - DOM : 6,40 €

Le retour de Dragonlance !

N°48 - juin/aout 2003 - Trimestriel





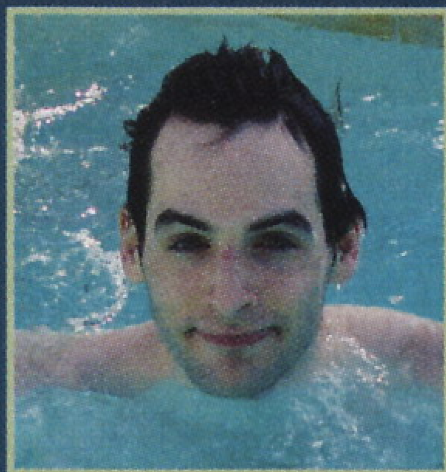
Le mensuel des jeux de figurines fantastiques débarque en force !

Disponible en kiosque et en boutique de jeux - 5,90 €



FRAPPER UN JOUEUR A TERRE C'EST MAL
PAYER L'ARBITRE POUR LE FAIRE, C'EST MIEUX

L'eau était si bonne à Las Vegas



N'allez pas croire que j'utilisais la piscine de l'hôtel à seule fin de sentir la caresse du soleil tandis que vous aussi étiez en train, grâce au métro, d'imiter les poissons, dans votre cas la sardine de conserve. Non, si je me baignais, inutilement puisque ma douche annuelle de Pâques n'était qu'à quelques semaines, c'était par conscience professionnelle. Moi, le rôliste, le journaliste, le rouletabille du sac de dés toujours prêt à explorer courageusement des territoires inconnus et à découvrir de nouvelles formes de vie, je visitais le nouveau média du jeu de rôle : l'eau. L'eau, oui, l'eau, cette substance étrange et si vertueuse puisqu'elle entre en bonne partie dans la composition de la bière.
Un des éditeurs présents au Gama Trade Show montrait la voie avec *Prawn* ("*Crevette*"), le jdr grandeur nature piscine-enquête. Quel coup de génie ! Il est toujours tentant d'imaginer à quoi ressemblera le jeu de rôle dans dix ans. Maintenant, je sais. Le jeu de rôle, c'est le sport, c'est l'air pur, c'est l'été. Bientôt, *Blood Bowl* se jouera en grandeur nature. Bientôt, le classement par points d'expérience remplacera tous ces systèmes idiots basés sur la distance à laquelle on lance des ballons orange (hé oh, ils sont percés ces paniers, personne regarde ou quoi ?) ou sur le nombre de jours durant lesquels on se perd en mer avant de revenir au point de départ. Bientôt, il faudra faire des pompes pour augmenter sa Force. Suivez-moi, mes frères !
Et toutes ces pertinentes infos, il a fallu que j'aille les chercher au bout du monde, dans cette piscine entourée de sirènes tandis que le sniper de l'Ohio qui se terrait dans les parages se faisait serrer par la police.
Hé, je risque ma vie pour vous, les gars ! Si jamais on joue ensemble à une convention, j'espère que vous ne m'en voudrez pas si je triche un peu !

Cyril Pasteau



MÉLIOBRÈS
Les Mongols ? Ça a le goût de cheval.



ALABAMA NICK
Je vous l'avais bien dit qu'on n'aurait jamais dû laisser repartir ce Marco Polo.



LILITH
Le plus important dans la soie, c'est la femme.



Dans une partie multitables, des équipes vivent des aventures parallèles et ont des chances d'interagir les unes avec les autres grâce à un *"MJ-relais"* qui passe d'une table à l'autre. C'est difficile à mettre en place mais souvent mémorable. Deux exemples... Primo, une partie de *StarGate* réunissant deux tables, une de Terriens capturés par un Goa'uld qui avait effacé leur mémoire et l'autre d'une équipe de secours SG chargée de les retrouver. Les joueurs qui connaissaient la série faisaient partie de cette dernière et les autres découvraient le monde en même temps que leurs persos. Secundo, les multitables organisées en convention par les Faiseurs d'univers pour initier les passants intimidés par l'idée de jouer quatre heures durant. Les joueurs interprétaient des Terriens kidnappés par un Thoan et chargés de lui rapporter certains objets. Les PJ pouvaient se balader de monde en monde (de table en table), mais ils n'avaient qu'une heure en temps réel pour le faire ; passé ce délai, la bombe implantée dans leur tête explosait. Essayez les multitables !

Sommaire N°48

Poster Oxïol
L'île qui était une cité : le plan complet

Jeu de plateau complet : La Route de la Soie
Devenez le caravanier le plus riche de l'Histoire !





Critiques

Jeux de rôle

Suppléments

Jeux micro

Jeux de société

Jeux de batailles


D. R.



■ Illustration de couverture :
The Draconomicon de Todd Lockwood, avec l'aimable autorisation de Spellbooks, gracieusement fournie par Wizards of the Coast.

■ **Directeur de la publication :** Sylvain Pilet
■ **Rédacteur en chef :** Cyril Pasteau (backstab@darwin-project.com)
■ **Directeur graphique :** Igor Polouchine
■ **Responsable graphique :** Bertrand Bès (bertrand@darwin-project.com)
■ **Responsable TOC (articles culture) :** Pierre-Alexandre Vigor
■ **Rédacteurs :**
Asgard, Pascal Bernard, Michaël Bobard, Gaëtan Bothorel, Nathalie Brié, Michaël Croitoriu, Aurélien Gilly, François Grémillon, Olivier Guillo, Sandy Julien, Stéphane Laye, Philippe Lecomte, Xavier Limousy, Fabien Marteau, Geoffrey Picard, Benoît Ruiz, Levan Sharif, Johan Scipion (jscipion@free.fr), Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.
■ **Maquette / Infographie :**
Stéphanie Chartier, Tiphaine Kolly, Stéphanie Lairet, Élisabeth Quéguiner, Sylvain Pilet et Claire Renaudat.
■ **Illustrations :**
Bastien Laurent et Marine Tumelaire.
Merci pour leur contribution à John Rateliff et Stacey Longstreet (Wizards of the Coast), à Laurent Jactat, à Stéphane Laye et Nicolas Benoist (Asmodée), à Madame Gulsara (ambassade du Kazakhstan), à l'office du tourisme de Chine, au Voyage au Centre de l'Imaginaire, aux rebelles à la petite semaine, à Jennifer (you know why), à William et Suki, aux champions de la section rugby du CSC Clichy, aux potes de Bourges et à tous ceux qui m'ont aidée à la pendre.
■ **Musique d'ambiance :** "Modern Times" J-Five
■ **Sites du mois :**
www.mcsweeneys.net/links/openletters
et www.macguff.fr/goomi.
■ **Directeur de la publicité :** Vincent Vandelli
regiepub@darwin-project.com
■ **Secrétaire de rédaction, chargée de la communication :** Valérie Lahanque
promo@darwin-project.com
Liste de discussion : envoyer un courriel vide à backstab-subscribe@yahoogroupes.fr.
■ **Abonnements :**
Backstab Abonnement
Boîte Postale 45
78 315 Maurepas Cedex
01. 30. 62. 15. 64
abonnement@darwin-project.com
Du lundi au vendredi de 11h30 à 17h30.
Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 41.500 Euros.
RC : Paris R.C.S. B 438 958 985
Siège social : 75, rue Compans 75019 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
N° de commission paritaire : 0507 K 77510
Diffusion : NMPP
■ **Impression :** Assistance Printing (St Denis La Plaine 93 - France)
Printed in France - Imprimé en France

FRAPPER UN JOUEUR A TERRE C'EST MAL
PAYER L'ARBITRE POUR LE FAIRE, C'EST MIEUX

CHAOS LEAGUE






UN SITE INCONTOURNABLE A VISITER
WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM



CD PC
la meilleur façon de jouer !



FOCUS HOME INTERACTIVE



Vivre, encore un peu

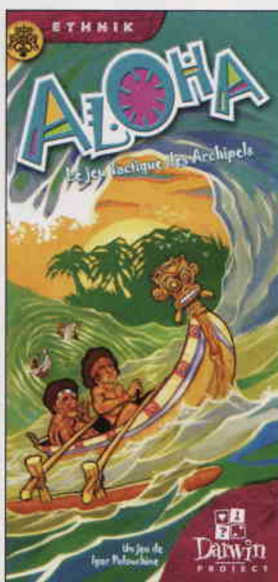
Il y a un champion de ball-trap dont les cendres, conformément à ses vœux, vont être incorporées dans des cartouches qui seront tirées par ses amis dans les clubs de tir d'Irlande. Ça doit être de la chaos magick, dirait Patrick. Moi, à ma mort, je veux que mes organes soient donnés à des petits rôlistes aveugles et que mes cendres soient incorporées dans des dés à douze faces.

4 et 5 septembre 2004 dans le Berry

Alkhémia et le Cercle des Compagnons d'Oniros organisent un wargame méd-fan grandeur nature. Avec 500 participants, les bois et champs berrichons vont retentir de clameurs ! Pour y adjoindre la vôtre, inscrivez-vous jusqu'à fin juin sur berrychampdebataille.free.fr / 02 48 64 87 80. Tous à vos mailles !

L'été de l'aventure

Bonjour, nous sommes en juin et il fait beau. Dans les boutiques, nous trouvons *Aloha* d'Igor Polouchine (*Croâ*, *Shaan*), un petit jeu Darwin Project plein de soleil et d'océan qui oppose des villageois maoris. Asmodée est lui saisi par *La fièvre de l'or* de Bruno Faidutti, lequel devient donc au jeu de société ce que Blaise Cendrars est à la littérature. Que les samurai peu scrupuleux se réjouissent, *Les secrets de la mante* sont révélés pour les joueurs de *L5A* ! Spellbooks nous livre enfin *Les chapitres sacrés*, afin de rendre le beau rôle aux paladins de *D&D*. Oriflam propose aux émules de Cugel un *Premier Florilège du Jet Prismatique Excellent*. Extraordinary Worlds Studio nous gratifie de la suite de la campagne d'*Arkéos*. Et, surgis du 7ème Cercle de l'enfer éditorial, voici *Unknown Armies* et son écran, ainsi que *Purgatoires* (*Kult*) et *P'tit mage p'tite sorcière*, un jeu de rôle d'initiation pour les 8-13 ans. (Félicitations au 7ème Cercle pour penser à populariser notre hobby auprès de ceux de ces petits êtres qui survivront à la canicule.)



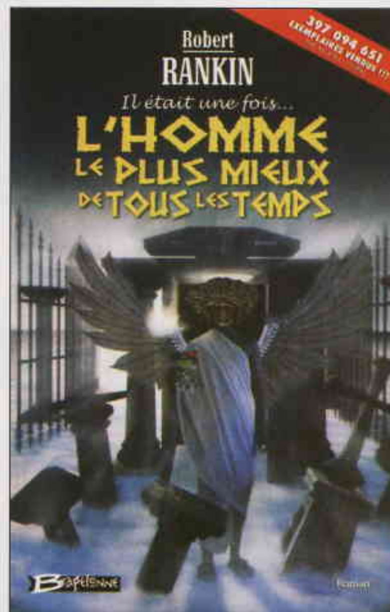


Bonjour, nous sommes en juillet et il fait chaud. Nous jouons à *Coloretto*, un petit jeu de cartes d'Asmodée, et nous zigouillons des magiciens de Thay grâce à la trad d'*Unapprochable East* par Spellbooks, tout en s'amusant avec les *One-shots* (*UA*) du 7ème Cercle.

Bonjour, nous sommes en août et il fait *très* chaud. Brûlant comme dans l'estomac d'une des créatures du *Draconomicon* pour *D&D*, ou comme les scandales politiques de *Des poux et des lions* pour *C.O.P.S.* ! Explosif comme une randonnée dans *La Zone* d'*Obsidian* ! Pour refroidir l'ardeur du soleil, il y aura heureusement *Huis-Clos*, le jeu de société à la *"dix petits nègres"* de Nicolas Castaing.

Bragelonne

C'est Raymond E. Feist qui est à l'honneur ce mois-ci chez Bragelonne. *Pair de l'Empire*, en collaboration avec Janny Wurts, est la suite de *Fille de l'Empire*, et se situe dans l'Empire (pas mal, trois fois en une phrase !) de Tsuranuanni. Ce monde (comme quoi on peut user des synonymes !) est en relation avec celui de Krondor, l'univers de jdr dans lequel Feist a placé ses écrits. Plus oriental, cet espace régi par un Empereur est hyper-codifié et c'est à un jeu de politicien que nous convie l'auteur, autour de son héroïne Mara des Acoma, qui, figurez-vous, tombe amoureuse d'un bel esclave qui se trouve être un personnage noble dont l'identité changera la face du monde si... Bon, vous aurez compris que l'originalité n'est pas forcément au rendez-vous, même si le style qui plaît tant à certain est toujours présent, lui. À noter, pour les vieux briscards du jdr, que la traductrice n'est autre qu'Anne Vétillard : ça nous rajeunit pas tout ça ! *La Guerre des Serpents* est le premier volet de la tétralogie *L'Ombre d'une Reine Noire*, toujours de Feist (mais tout seul), et sur Midkémia cette fois, le monde de Pug. Niveau *storyline*, on se situe une génération après les événements du *Boucanier du Roi*. On y suit Erik, fils bâtard d'un baron et Roo, son ami d'enfance, enrôlés malgré eux dans l'armée qui affronte les Pantathians, reptiliens maîtres du continent de Novindus. Un mois de Feist donc (le roi du jeu de mot est de retour !), mais je n'arrive personnellement toujours pas à accrocher à cette *fantasy* efficace, agréable à lire, mais qui manque cruellement d'inventivité. Inventivité qui ne fait pas défaut, par contre, à Robert Rankin, qui avec son *(Il était une fois) L'homme le plus mieux de tous les temps*, clôt les aventures de Tuppe et Cornélius. Cette fois-ci il est question de possibilité de se réincarner au moment de sa naissance, dans son propre corps évidemment, mais avec l'intégralité de ses souvenirs. Du coup plus d'erreurs possibles, des choix judicieux qui vous mènent rapidement à la richesse... C'est un livre fou, on en n'attendait pas moins de Rankin me direz-vous !



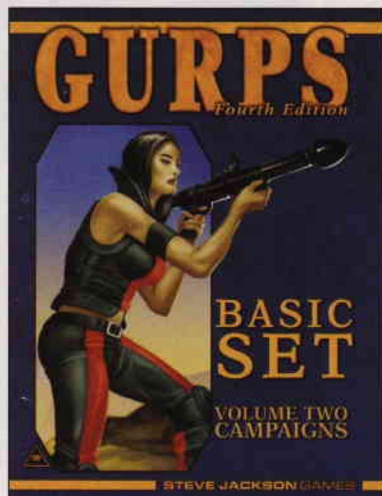


Du 7 au 18 juillet 2004 à Parthenay (79)

Le 19ᵉ Festival de Jeux comportera une section jeux de simulations (jdr, wargames, murder-party, jdp, etc.) animée par l'assoce Reel. Chaque soir de nombreux jdr seront proposés. Une journée sera dédiée aux jeux amateurs et une multitables INS / MV sera mise en place. Les amateurs de Diplo, L5R, DBM et W40K pourront aussi jouer en tournoi. Contact : reelasso.free.fr ou www.jeux-festival.com.

Interview avec Dr Kromm

Ce que le cadrage de la photo de Sean *"Dr Kromm"* Punch ne montre pas, c'est que le responsable du jdr générique Gurps (Steve Jackson Games) est en train de faire semblant de boire un martini, ce qui lui vaudra un séjour en Enfer.



Qu'est que la 4ᵉ édition de Gurps apporte de neuf ?

Il y aura deux livres de base. Le premier contiendra toutes les règles de création de personnage. De nombreux coûts de points seront changés pour équilibrer davantage le jeu. Le second livre contiendra les règles pour mener une partie et concevoir des campagnes. Le nombre de jets de dés et de références à des tables a été diminué afin d'accélérer le rythme du jeu. Nous avons combiné ou éliminé les règles redondantes, résolu les cas de règles contradictoires, et comblé les omissions criantes.

Comment se portent les ventes de Gurps en France ?

Dans l'année qui suit la publication d'un titre *Gurps* en anglais, il s'en vend entre 200 et 300 copies en France. Aucun partenaire ne s'est pour l'instant proposé pour traduire la 4ᵉ édition de *Gurps* en français.

En moyenne, combien vendez-vous de chaque livre Gurps?

Nous imprimons typiquement cinq mille copies de chaque titre, un peu moins pour des sous-gammes comme *World War II*. Nous les réimprimons s'ils s'épuisent en deux ans. Certains sont réimprimés à de multiples reprises ; d'autres, une fois épuisés, attendent une hypothétique réintroduction plusieurs années



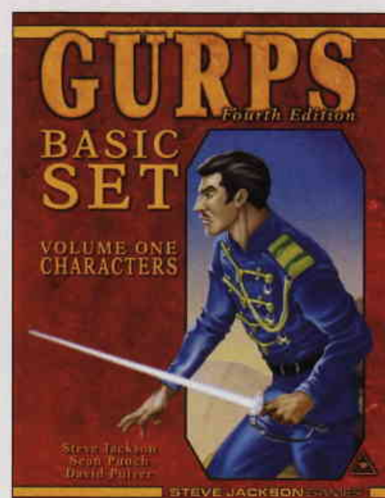
plus tard. La technologie d'impression sur demande s'apprête à changer tout ça.

De quoi sera fait le futur de Gurps ?

Nous prévoyons de publier, chaque mois, un gros livre *Gurps* de plus de 200 pages, tout en couleur et à couverture cartonnée. Il y aura des mises à jour de livres de règles populaires, *Gurps Magic* par exemple, ainsi qu'une pleine cargaison de nouveau matériel. Nous continuerons à soutenir *Gurps* avec des logiciels (comme le *Gurps Character Builder*) et avec des publications électroniques vendues sur notre boutique en ligne Warehouse 23.

Le Graal des Anneaux

Un peu de *fantasy* dans un monde de brutes grâce au Pré aux clercs ! Tome 2 du *Codex Merlin* de Robert Holdstock, *Le Graal de Fer* suit donc *Celtika*, Prix de l'imaginaire 2003. On y retrouve Merlin, le vieil homme qui marche en rond et qui parle tout seul, et accessoirement le magicien éternellement jeune qui, bien avant Arthur, avait rencontré son lot de légendes. Il retourne ici en Alba, affronte le



Pays Fantôme et retrouve Jason, si, si, le gars de la Toison ! Paraît également *Les mondes magiques du Seigneur des Anneaux* de David Colbert. Celui-ci n'est pas un spécialiste de longue date, mais plutôt un journaliste qui compile et simplifie afin de rendre l'œuvre plus compréhensible. De mon point de vue, ce n'est pas assez complet et j'ai peur que, pour un béotien, cela demeure trop complexe.

Du 2 au 4 juillet à La Défense (92)

Le 6ᵉ impact de Japan Expo occupera 15 000 m² au Cnit de Paris-La Défense. Du cosplay au karaoké en passant par les mangas et les jeux vidéo, c'est le petit paradis des loisirs japonais. Contact : www.japan-expo.com.

Tragique Millénaire

Hawkmoon a beau ne bénéficier que de parutions erratiques, la flamme brûle encore sur Internet avec ce nouveau site officiel : www.hawkmoon.info. Franchement, il y a suffisamment de matos pour jouer un sacré bout de temps, scénarios y compris. Chapeau bas et vive la Kamarg libre !





Grand Stratège de la Guerre Microscopique 2004

Sur le Salon de la Maquette et du Jeu, à Paris, se tenaient cette année les finales du Grand Tournoi Micro-Mutants. L'événement clôturait un an d'affrontements dans de nombreuses boutiques en France, où des centaines de joueurs avaient participé à la guerre microscopique ! Le Top 5 des meilleurs joueurs français était donc réuni ce dimanche 18 avril, chacun avec leur armée préférée, prêts pour une après-midi de combats ininterrompus ! Entre tactique et technique secrète pour tenir son lanceur (Francis *style* !), les candidats au titre ont tous redoublé d'efforts. C'est finalement Guillaume, de Tours, qui l'a emporté en dominant incontestablement le tournoi avec ses Russoptères. Tim, onze ans seulement, a ensuite gravi la seconde marche du podium, grâce à de longues parties où il menait de véritables guerres d'usure avec ses Exoborgs. Et tout le monde est reparti couvert de cadeaux, Guillaume avec une coupe et une console PlayStation 2, les autres avec des collections de P'tits Jeux et des abonnements à tous les magazines Darwin Project ! La guerre microscopique n'est vraiment pas une guerre comme les autres !!!
Le Podium : 1. Guillaume Constans (Russoptère, Le Gobelin Malin – Tours) ; 2. Tim Cadic (Exoborg, La Boîte à Jeux – Le Mans) ; 3. Francis Fouquiau (Exoborg, Bazar du Bizarre – Orléans) ; 4. Rodolphe Gilardeau (Exoborg, La Règle du Jeu, Tours) ; 5. Emmanuel Defois (Arachnoïde, Sortilèges – Angers).



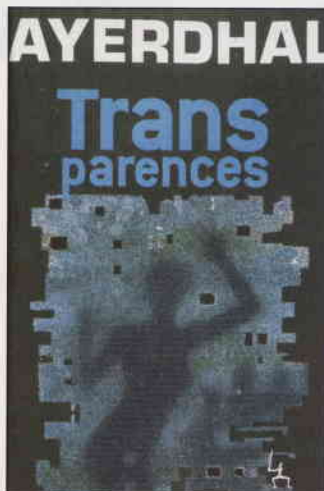
© Julien Roussaffa – Destination Jeux



© Julien Roussaffa – Destination Jeux

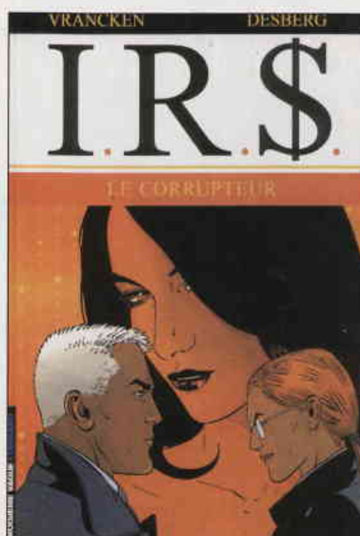
20 secondes

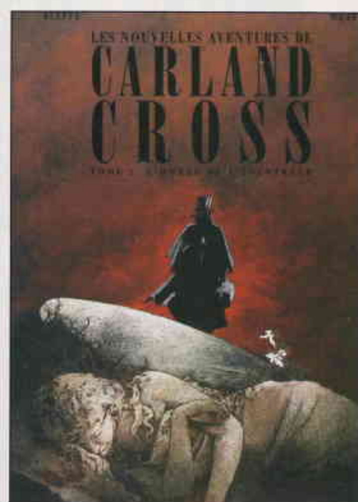
Aux É.-U., si la police vous somme de lui ouvrir, vous avez 20 secondes pour le faire. La Cour suprême a statué que, passé ce délai, la police ne pouvait se voir reprocher d'enfoncer votre porte. Un trafiquant de drogue prétextait que les policiers auraient dû attendre plus longtemps avant d'entrer sans autorisation. C'est vrai que se débarrasser de 300 grammes de cocaïne, ça prend du temps !



Noir c'est noir

Parlons un peu de polar. Le genre est l'un des plus codifiés qui soient, et pourtant le renouvellement continue à se faire, notamment grâce aux anciens *"sous-genres"* que sont la BD et le roman de SF. Le privé est avant tout le symbole éternel du polar. Et c'en est un bien comme il faut qui orne la couverture du douzième numéro d'*Emblèmes*, judicieusement nommé *Polar*. Présenté par Sire Cédric, cette anthologie de sept nouvelles a l'avantage d'essayer de concilier le fond et la forme : j'ai ainsi beaucoup apprécié la présentation des auteurs sous forme de dossier de police. Je goûte toujours autant le mélange de classiques (Poe), de contemporains ayant de la bouteille (Silhol) et d'autres presque inconnus (Merlin Gaunt). Le guide de lecture de François Manson n'est pas génial toutefois. Au final *Emblèmes 12/Polar* se révèle agréable voir surprenant, en tout cas il propose ce mélange des genres qui renouvelle le polar. C'est un peu également le sentiment que me procure *I.R.$, le Corrupteur* (Vrancken/Desberg, Le Lombard). Cette série invite depuis six tomes maintenant à suivre les aventures de Larry B. Max, agent du puissant service fiscal américain. Le Policier financier, voilà une idée. Cependant, vous trouverez plus d'arnaques financières dans *Largo Winch* que dans *I.R.$.* Le travail sur la psychologie de Larry est l'atout de la série, et ce tome ne fait que renforcer cette impression. Quand le polar retrouve un maître de la SF militante, j'ai nommé Ayerdhal, cela donne le très bon *Transparences* (Le Diable Vauvert). Un criminologue d'Interpol enquête sur des meurtres en série, tombe sur une fillette tueuse qui a tué ses parents et leurs amis en 1985, et dont on n'arrive pas à suivre la trace après. Commence alors une histoire qui dépasse de loin la simple enquête. Chaudement recommandé. Enfin, les éditions Soleil sortent le premier tome des *Nouvelles aventures de Carland Cross*. Nouvelles certainement parce que le dessinateur a laissé la main à Issac Wens, qui réussit d'entrée à imposer sa patte. Cette enquête policière victorienne à souhait, toujours scénarisée par Michel Oleffe, invite le lecteur à retourner sur les traces de Jack the Ripper, 50 ans après : les légendes ne meurent jamais, dit-on. À noter, un lettrage qui pose à lui tout seul une ambiance glauque, chapeau !





Gagnants du concours Fire Warrior du n°45

Pourriez-vous nous contacter au 01 42 94 09 90 (Karine), vos adresses ayant été détruites par un tir accidentel de bolter ? Merci !!!

La nuit du retour des grenouilles

La campagne marketing de Darwin Project autour de *Splotch !* prend une nouvelle dimension tandis que San Francisco est envahie par des grenouilles africaines qui dévorent tout et n'importe quoi, y compris les oiseaux. Ces horreurs kenyannes sont même capables de vivre sous la glace, telle la Chose dans le film de Carpenter.

In the Pocket

Une fois n'est pas coutume, nous allons mettre en avant deux romans poche de chez Pocket. Enfin l'un est bien un inédit de chez Pocket, et l'autre à moitié, enfin vous allez comprendre ! Tout d'abord *Réalité partagée* de Nancy Kress, premier volume d'une trilogie, où l'on suit une expédition terrienne sur Monde, une planète assez insolite. Ses habitants ont développé on ne sait pas trop comment (c'est un des mystères du livre) une réalité partagée, sorte de conscience collective qui pourrait faire pression sur l'individu, tout en laissant à chacun sa totale liberté individuelle. *A priori*, c'est une mission pour anthropologue et scientifique. *A priori*. Car que font donc ces militaires embarqués et pourquoi s'intéressent-ils tant à une des lunes de Monde ? De vraies questions, surtout quand on sait que les Faucheurs sont de la partie. Ce roman de *hard science* est assez mâtiné d'aventure et de découverte pour le rendre séduisant à mon goût. Les thèmes sont peut-être éculés pour certains, mais l'ensemble reste intriguant et on attend la suite avec intérêt. Tout comme pour *La chute des mondes* d'Alexis Aubenque. Ce roman, paru en 2002 dans la collection Espace Infini chez Florent Massot, est donc réédité chez Pocket. Sa suite, inédite, sera chez ce même éditeur. De nombreuses fautes d'orthographe et de frappes émaillent ce roman, c'est bien dommage. De même, on a l'impression de lire du Simmons en moins maîtrisé. Cependant, ce n'est pas parce qu'il n'atteint pas le maître que l'élève ne vaut pas le coup. Ce space opéra ne révolutionne pas le genre, mais c'est très agréable à lire quand même.





La volonté, c'est utile

Regardez cet alpiniste solitaire qui, le bras droit coincé sous une roche, s'est libéré le cinquième jour après son accident en se brisant les os du bras et en utilisant un couteau pour le sectionner. L'homme s'est ensuite fait un garrot pour arrêter l'hémorragie, est descendu du canyon en rappel et a marché dix kilomètres avant de trouver du secours. Autre performance digne de votre prochaine partie, une Mexicaine, tentant d'accoucher sans aide dans un patelin sans eau ni électricité, a enfilé trois flasques d'alcool avant de procéder elle-même à une césarienne. S'y reprenant à trois reprises pour s'ouvrir l'abdomen, elle en a extrait un bébé vivant, et a finalement survécu... Alors, toujours aussi désespérée la situation de votre perso ?

Les sept plaies d'Égypte ?

Après les grenouilles, les cigales font leur apparition en masse aux États-Unis. Après 17 ans d'attente souterraine, des centaines de milliards de cigales émergent toutes du sol du Midwest. Grandes comme des crevettes, elles ne s'attaquent pas à l'homme. Enfin, jusqu'ici. En moins d'un mois, le tourbillon d'insectes retournera sous terre et y restera jusqu'en 2021.

Concours Le Retour du Roi

À l'occasion de la sortie le 17 juin de LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI™ en DVD et VHS, Backstab vous propose d'en gagner quelques exemplaires ! Pour participer au concours, c'est simple : vous devez répondre à la question qui suit, puis découper, recopier ou photocopier le coupon ci-dessous et nous le renvoyer à l'adresse suivante avant le 1er août 2004 (cachet de la poste faisant foi) :

Backstab - Concours Retour du Roi - 75, rue Compans - 75019 Paris

Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). La liste des gagnants sera publiée dans Backstab 49.

du 1er au 5e prix :

un DVD et une VHS du film, une figurine du jeu de batailles du Seigneur des Anneaux et LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI™, le jeu de batailles des Terres du Milieu

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LE RETOUR DU ROI





Question : Quelle cité, capitale du Gondor, est assiégée par les armées du Mordor lors de la Guerre de l'Anneau ?

Nom : ________ Prénom : ________ Adresse : ________

Code postal : ________ Ville : ________ Tél. (facultatif) : ________ Âge : ________

Réponse : ________



METROPOLITAN FILM & VIDEO



www.leseigneurdesanneaux.com

Calendrier des manifestations !

Backstab

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.
Les jeux de rôle grandeur nature, *murder parties* et autres week-ends médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras,
67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64 -
fbjs@bigfoot.com

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Laurent Barbero,
27 bis rue Vauvenargues
75018 PARIS
Tél : Laurent :
01 40 25 04 23
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/
ressources/calendrier/

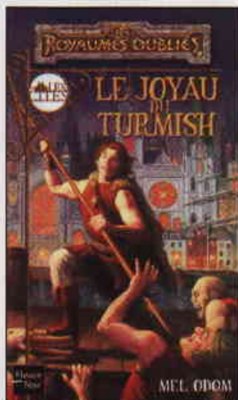
Calendrier GN
16 rue les
Linandes Vertes
95000 CERGY

Tél/fax : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.org
www.fedegn.org

Date limite de remise des annonces : 1er août 2004

La pollution rend le fleuve noir

Les amateurs des Royaumes oubliés savent que le Fleuve Noir est leur ami. Le relookage de la gamme a été, je trouve, assez réussi. Ainsi les trois tomes de *La Séquence des Cités* qui ont fini de sortir en février ont-ils un look homogène et une quatrième de couverture sympa. Le hic c'est que la réédition poche de *La Tentation d'Elminster* (Ed Greenwood), paru il y a quelque temps en grand format, fait ressurgir les vieux démons. D'une part, je trouve que ce tome était très mauvais



et donc je ne vois pas l'intérêt de la réédition, d'autre part la couverture a été reprise presque telle quelle et il faut bien avouer que le bleu flashy



et la sorcière tout en cuir, bah... Moi je trouve ça ridicule. Je sais, c'est le contenu qui compte. Mais avouez aussi que, dans le train, les nouvelles couvertures font moins cliché. Toujours au Fleuve Noir, mais dans l'univers de LanceDragon cette fois, voici le premier tome de *La Séquence des Draconiens*. Pour le coup, j'aime bien la dynamique



de l'illustration de couverture et, comme Margaret Weis est de la partie (avec Don Perrin), je me suis dit que ça devait le faire. *La brigade de l'apocalypse* nous propose de suivre le capitaine Kang et son régiment, déserteurs de l'armée de Takhisis. Passer du côté des *"méchants"* est un exercice souvent attendu par les lecteurs de livre-univers de JDR : c'est plutôt réussi ici, on attend la suite...

Voyage au centre de l'imaginaire

Début avril, le centre de l'imaginaire c'était Amiens, avec une petite convention de jeu fort sympathique ! Il y avait du jdr, du jcc, du jdp, du gn, du jfc, bref tout ce qui peut s'abréger ! Parmi les visions les plus impressionnantes, cette bataille de *Mage Knight* où s'affrontaient 6.000 points d'armée, ces féroces matchs *Blood Bowl* et surtout, mazette, ce tribunal où fusaient répliques incendiaires et plaidoiries passionnées. L'association de grandeur nature Orbalia (www.orbalia.com) organisait ce petit événement durant lequel un vilain noble pas net est passé sur le gril. Ah, ça y est, mes racines limousines me rattrapent, je deviens vache, il était très bien ce noble ! Il a même eu droit à un procès équitable, le jury étant constitué de visiteurs recrutés pour l'occasion. J'ai pu aussi assister à une conférence/débat sur l'art de faire un scénario dont voici la substantifique moelle : *"les méchants ont un plan"*. Il suffit d'imaginer les méchants, d'imaginer le plan, et hop ! À l'aventure !



Gagnants du concours Immortel Ad Vitam

Réponse : Enki Bilal. 1. à 10. U. Kursbilck (13), F. Fernagut (50), O. Brochet (75), D. Pecheux (95), S. Gropeaux (58), J. Gaupaud (89), N. Gourdeau (19), G. Fremaux (02), M. Julien (67) et C. Bruas (71).

Gagnants du concours Monde des Ténèbres

Réponse : Enoch. 1. V. Mora (33), 2. J. Galipaud (89) et 3. C. Pautrat (95).

7 et 8 août 2004 à La Garde (83)

Les Tisseurs de Rêves organisent une convention à la salle Gérard Philippe. Au programme : jdr, wargames, concours de peinture, conférence d'E. Kloczko (auteur du dictionnaire elfique). Il y aura des épées à gagner. Ah, et la clim' aussi, ça peut avoir son importance si le soleil nous refait le coup de l'an dernier ! Contact : paris.missdo@wanadoo.fr / membres.lycos.fr/tisseurs.

Encore du noir

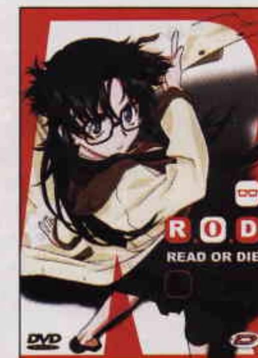
Dynamic Visions continue à traduire des séries animées de qualité. *Noir* semble être une bonne source d'inspiration pour *Haven* ou peut-être *C.O.P.S.* L'histoire est celle d'une tueuse à gages qui rencontre une jeune femme également très douée pour assassiner mais frappée d'amnésie. Une étrange relation s'instaure entre les deux machines à tuer, l'une fan de shopping et l'autre aussi expressive qu'une amibe. Le tout se déroule dans un pays exotique, Paris vue par les Japonais. Il y a quelques bonnes idées à repiquer ! Beaucoup plus léger que



Noir, le film *You're under arrest* présente les aventures de policières tokyoïtes fortement pulmonées. L'intérêt en tant qu'inspi jdr est plutôt médiocre, mais vous apprécierez la façon dont les



héroïnes freinent les voitures avec leurs talons ou déchirent leurs jupettes afin d'être plus mobiles pour lutter contre le crime. Ah la la...
Enfin, *R.O.D.* (*Read Or Die*) nous



fait découvrir les aventures d'une bibliophile dotée du pouvoir de contrôler le papier, le tout dans une ambiance très pulp. Marrant !

L'elfique au bac, bientôt !

Des écoliers de Birmingham en Angleterre peuvent désormais prendre sindarin en option. À quand le klingon dans les lycées ?

Back from Vegas



Pas de nouveauté bouleversante à l'édition 2004 du Gama Trade Show, le salon professionnel de l'industrie des jeux de simulation. Certes, de nombreux petits éditeurs continuent à sortir des jeux de rôle, mais les grosses pointures marchent au ralenti. Wizards s'apprête à fêter en grande pompe les trente ans de *D&D*... White Wolf se trouve dans un entre-deux Mondes des Ténèbres, Decipher n'a plus de studio jeu de rôle (Christian Moore ayant quitté l'entreprise) mais pourrait en reconstituer un dans ses bureaux de Norfolk, AEG n'a toujours pas sorti *Warlords of the Accordlands* (prévu pour cet automne), Atlas Games et Green Ronin Publishing continuent leurs petits bonhommes de chemins, Chaosium milite toujours pour placer un poulpe géant à la tête des États-Unis et Steve Jackson Games semble de plus en plus se concentrer sur les petits jeux de société. M'est avis que tout ce beau monde se réserve pour la GenCon en août... L'annonce la plus intéressante du printemps n'est arrivée que plusieurs semaines après le salon : Green Ronin Publishing détient les droits pour publier des jeux de rôle sur l'univers de *Warhammer*. Quand on sait que, malgré un rythme de traduction très lent, le *Warhammer* de Jeux Descartes s'est durant très longtemps très bien vendu, on ne peut qu'espérer que sa prochaine incarnation amène à notre loisir quelques uns de nos amis collectionneurs de petits bonhommes. D'autant plus que le Ronin Vert pond parfois des petits chefs-d'œuvres.





Cyberpunk





Pas facile de définir le genre, hein ? En tout cas, on peut à coup sûr y mettre *Neurotrans* de Vila et Collignon (Albin Michel). En 2068, le monde ressemble un peu à celui de *Blade Runner* : grands immeubles, multinationales, soupe chinoise... Le neuroformatage sur disque dur de votre personnalité est par ailleurs un droit garanti, mais seuls les plus riches peuvent se payer un corps de substitution, histoire de profiter encore quelques heures de ce monde dépravé. Et seuls les plus riches des plus riches choisissent le corps chez Body S.A. C'est dire s'ils sont fiables. Évidemment, ça va merder ! Carrément adaptable pour *Cyberpunk* : ce tome un, *La mort n'est pas éternelle*, laisse présager de bonnes choses pour la suite. Et puisque maintenant vous êtes habitué, voilà votre tome de *Gunnm Last Order* (Glénat, Kishiro) du trimestre ! Il faut dire que si l'on définit le cyberpunk comme une nouvelle relation entre l'homme et la machine, alors *Gunnm* se pose comme un chef-d'œuvre du genre ! Alors que le tome deux sentait bon la transition, ce troisième opus nous réserve son lot de révélations, de nouveaux personnages et de perspectives. Entre un Trinidad et une Limeïla, le fossé est énorme, mais le passé les soude l'un à l'autre. Galli a de plus en plus de souvenirs de sa période martienne, mais son projet de sauver Lou semble lui, au contraire de plus en plus loin. Le tome que tous les fans de Gunnm attendaient en fait ! Et si les femmes et les robots vous bottent, sachez qu'Albin Michel sort *Les Univers de Cromwell*, un recueil de dessins du créateur d'Anita Bomba. Quelques très belles pleines pages couleur, des esquisses ; le tout malheureusement trop cher (35 €).



Fans de SF

Ce site est fait pour vous ! C'est celui d'une petite branche de la Nasa qui étudie les projets du type *"savant fou"* : www.niac.usra.edu. Que ce soit des sondes qui carburent à l'antimatière pour joindre Alpha Centauri, des robots nageurs pour explorer les mers cachées d'Europa ou le contrôle du climat à l'échelle planétaire, rien n'est trop beau pour ces messieurs... Les MJ de *Transhuman Space* ou *Polaris* y trouveront bien quelques bonnes idées.

Le Souffre-Jour

Les fans d'*Agone* ne laissent pas tomber leur jeu ! Un prozine de 80 pages doit paraître le 26 juin et être vendu 6,90 € en boutique.

Réponse par courrier seulement

Mg qthqnky b egfsiky dgwyi qhuexk hcjrj vp qgwmy dcgifa.



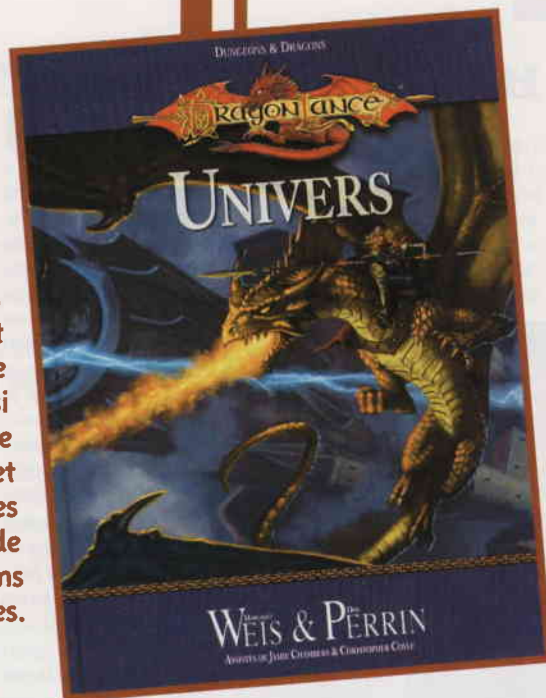
Le n°1, *L'Harmonde enchanté*, traite de la flore et de la faune mais aussi des élémentäs, de l'alchemie ou des Danseurs. Un gros scénario vient conclure le volume.
Toutes les infos sur lesouffre-jour.online.fr.

Deux GenCon cet été

Tout rôliste, une fois dans sa vie, doit faire le pélerinage à la GenCon. Si vous êtes un veinard de Canadien, vous êtes peut-être déjà allé à GenCon *"canal historique"*. Cette année, elle se tient du 19 au 22 août à Indianapolis. Mais il existe aussi désormais une GenCon espagnole, du 1er au 4 juillet à Barcelone. Vous savez désormais où passer vos vacances... www.gencon.com.



Quand on dit " *Dragonlance* ", le rôliste de base prétend avoir une poussière dans l'œil, les dés cabriolent d'un air joyeux, le paysage s'égaie de vols de dragons et les femmes se pâment (essayez, pour voir, ça marche à tous les coups) : c'est dire si cette saga rôlistique aura marqué le paysage donjon et dragonesque malgré les quelques revers de fortune de ses rééditions et diverses suites.



20 ans après...
Depuis 1984, après plusieurs rééditions " *collector* " et une centaine de romans, la saga Dragonlance a fait couler beaucoup d'encre. À quand une réédition de la campagne d'origine, " *pour ceux qui ont manqué le début* " ?

Dragonlance – Univers

Un bleu chez les dragons

Votre serviteur, quant à lui, n'avait jamais touché un dragon du bout de la lance, et découvrit donc ce bouquin d'un œil neuf quoique myope. Autant vous dire que le monde de *Dragonlance* n'est pas d'une originalité fracassante : des elfes mélancoliques et mystérieux y côtoient des dragons monstrueux, de nobles chevaliers et des ordres de magiciens, et gnagnagna et gnagnagna. Pas de quoi fouetter un gob, me dis-je avec un sourire narquois et condescendant.

Un univers beau et frais

Mais, première bonne surprise, le livre est fort beau. Agrémenté de moultes cartes agréables et belles illustrations (auxquelles le médiocre dessin de couverture ne rend malheureusement pas justice), il présente avec bonheur un univers qui distille son charme unique dès les premières pages. Le texte est émaillé d'encadrés verts détaillant les aspects les plus caractéristiques du monde de Dragonlance. L'ensemble est organisé de façon fort ordinaire (géographie, histoire, classes, etc.), et dégage pourtant une impression de fraîcheur : la clarté de la maquette n'y est sans doute pas étrangère...

Les nouveautés techniques ne manquent pas : des classes de prestige (les divers ordres de chevaliers, par exemple, qui introduisent de subtiles nuances dans cette profession fort répandue, mais aussi le cavalier dragon, un must, évidemment), des dons, des sorts, des règles de combat monté aérien (qui raviront sans doute les simulationnistes), etc.

Mais c'est évidemment du côté du background que *Dragonlance* se démarque : la description des diverses races leur donne une vraie identité (il n'y a qu'à lire la description détaillée des célèbres kenders, des étranges " *hauts-ogres* " ou le chapitre consacré aux dragons, à leurs humeurs et à leur psychologie), et les classes de personnages ne sont plus de simples étiquettes sans substance.

Les célèbres kenders

Quel est le secret du charme Dragonlance ?

Fraîcheur, naïveté, humour... L'univers de Dragonlance est séduisant et invite réellement à l'aventure et à la découverte. Par ailleurs, même si le livre comporte une chronologie exhaustive, l'accent n'est pas mis sur tel ou tel héros du passé : l'univers semble assez accueillant pour que vos personnages s'y bâtissent une réputation légendaire sans se heurter à tous les PNJ grosbills qui traînent. Les descriptions sont pleines d'idées d'aventures, et les possibilités d'exploration sont nombreuses.

Quelques regrets ? En sabrant les marges, il y aurait eu de quoi écrire un chapitre de plus. Les deux scénarios, s'ils ont le mérite de présenter des éléments de background intéressants, sont plutôt bof. Mais dans l'ensemble, rien de bien grave. Même si le trait est parfois un peu grossier et si les poèmes mystico-prophético-fleur bleue qui parsèment le livre sont un peu lourds, on aimerait être un débutant pour faire ses premières armes rôlistiques dans un monde aussi agréable et bien pensé. Les vieux routards et les lanciers de la première heure auront sans doute plaisir à consulter cette excellente somme, qui leur rappellera de bons souvenirs ou leur donnera envie d'aller reprendre une poêlée de pommes frites à l'Auberge du dernier refuge. Bref, on a affaire ici à un univers de jeu de fort belle facture, moins dense que celui des Royaumes Oubliés (auquel je le préfère), mais qui séduit par une certaine naïveté, un petit côté *romantic-fantasy* inattendu, et l'impression que des intrigues personnelles peuvent y prendre le pas sur les guerres à échelle gigantesque. Mais ce n'est pas un jeu de gonzesse : on peut quand même hacher des monstres avec des *épées +5*, et à dos de dragon, s'il vous plaît.



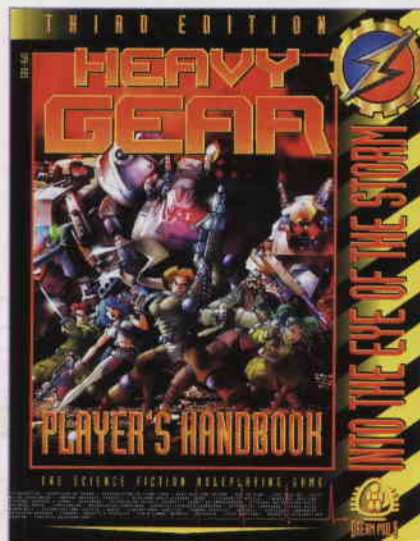
Sandy Julien

Livre d'univers pour **Dungeons & Dragons** édité par **Spellbooks**. **288 pages** en français. **38 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Heavy Gear Player's Handbook

Pour les routards de *Heavy Gear*, la 3[e] édition propose une mise à plat de l'univers de jeu, profitant des anciens suppléments, et offre une mise à jour des règles avec le *Silhouette CORE* et en D20. Pour les novices, suivez le guide...



Technology power

Heavy Gear est un jeu futuriste situant son action au 7[e] millénaire. La conquête spatiale a été rendue possible par la découverte de discontinuités espace-temps permettant de voyager très rapidement d'un bout à l'autre de la galaxie. L'humanité a donc procédé à la colonisation de différents mondes dont Terra Nova qui est le cadre de base du jeu. Cette colonie est à la fois la plus prospère et la plus similaire à la Terre (d'où son nom). Dans *Heavy Gear*, la technologie a une place prépondérante et s'appuie sur des théories scientifiques réelles et non pas inventées pour l'occasion. L'arme technologique majeure est le *gear*, un robot de combat d'une dizaine de mètres de hauteur en moyenne, plus ou moins lourdement armé. Il en existe de toutes sortes : reconnaissance, infiltration, assaut et artillerie. Les *gears* constituent le principal argument de négociation d'une armée. L'infanterie, l'aviation et l'artillerie ne sont là que pour les appuyer sur un champ de bataille et dans le jeu.



Robot de combat

Un vaste univers

Le monde de *Heavy Gear* est riche, bénéficiant du travail de deux éditions antérieures. D'autres planètes que Terra Nova ont été décrites, chacune étant bien caractérisée. Le jeu offre aussi de nombreuses approches scénaristiques selon les envies du MJ ou les personnages créés par les joueurs : espionnage, infiltration, maître plan politique, combats épiques de *gears*, vol de technologie, assassinat, etc.

Il faut noter, pour les amateurs du genre, que des règles de duels sont intégrées au *Guide*. Elles permettent de simuler des combats de "*gladiateurs*" entre *gears*, cette activité étant un sport très populaire sur Terra Nova.

Heavy Gear est un très très bon jeu, doté de suppléments de grande qualité (en 2[e] et 3[e] éditions) et qui mérite à être connu.

Gaëtan Bothorel

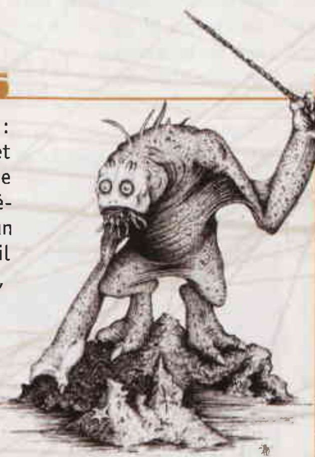
Jeu de rôle édité par **Dream Pod 9.**
256 pages en anglais. 45 €. Disponible.

Note : ★★★★★

Cthulhu Dark Ages

Tentacules et châteaux forts

"*Les Anciens étaient, les Anciens sont et les Anciens seront*" nous serine-t-on sans cesse, signifiant par là que le Mythe existe en tous lieux et toutes époques. Reste qu'à voir la gamme de *L'Appel de Cthulhu*, on pourrait en douter. À de rares exceptions près, dont par exemple le très bon *Étranges époques*, les suppléments officiels tournent exclusivement autour des trois périodes reines que sont Gaslight, Twenties et Now. Mais voici que *Cthulhu Dark Ages* change enfin la donne, avec cette idée toute simple : jouer à l'Appel entre 950 et 1050. Pour appuyer cette noble ambition, ce supplément – qui est également un jeu à part entière puisqu'il contient l'intégralité du BRP, le système traditionnel de *l'AdC* – commence par dresser un panorama, forcément succinct mais néanmoins solidement documenté, de l'Occident en l'An Mil.



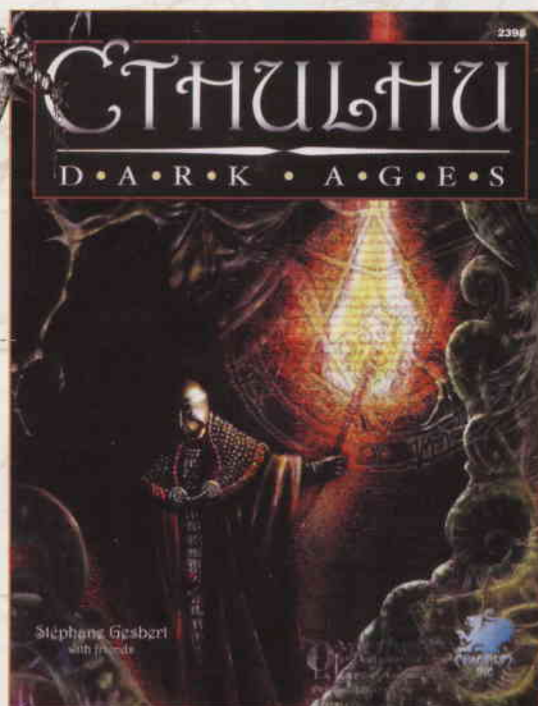
Horreur médiévale

On enchaîne ensuite sur des considérations nettement plus cthulhiennes, listes de sorts et de monstres qui mêlent classiques lovecraftiens et éléments tirés du folklore médiéval.

Cthulhu by torchlight !

Le dernier quart du supplément est occupé par un long scénario qui démontre avec brio que la formule classique des scénarios de l'Appel (enquête, vieux parchemins, bestioles surnaturelles agressives, visites nocturnes dans les cimetières et cadavres mutilés) est parfaitement compatible avec le Moyen-Âge. On a même le droit à un *climax* souterrain, façon *dungeon crawl* ultra oppressant, qui s'annonce des plus prometteurs. Voici donc un excellent jeu/supplément, dont j'espère ardemment qu'il engendrera une riche sous-gamme. Dans l'immédiat, j'aimerais surtout voir publier un *Guide de l'investigateur médiéval* et au moins un *sourcebook* sur une région précise, histoire d'éclairer un peu la lanterne – pardon, la torche – des Gardiens et des joueurs les moins férus d'Histoire.

Johan Scipion

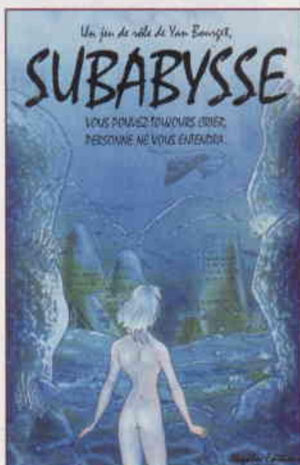


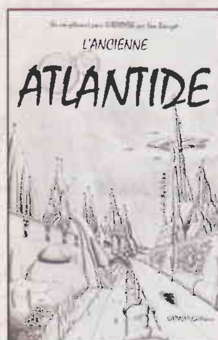
Une bonne partie de *Cthulhu An Mil*, la version française de ce supplément, est dispo sur http://ad1000.cjb.net. On trouve également des scénarios et des aides de jeu sur TOC, excellent site francophone spécialisé : www.tentacules.net.

Jeu de rôle édité par **Chaosium.**
176 pages en anglais. 29 €. Disponible.

Note : ★★★★★

Gamme Subabysse





Tiens, voilà une occasion de plonger sous la mer pour y vivre de nouvelles aventures... Chouette parce que depuis *Polaris*, il n'y a vraiment plus rien qui traite de ce concept intéressant. Dans le monde de *Subabysse*, les océans ont recouvert 99% des terres en subissant une petite hausse de 2000 mètres du niveau d'eau à cause de la fonte des calottes glaciaires... Rien que çà ! Le concept est donc un bon " *post-apo* " faisant suite à une guerre nucléaire globale qui a éradiqué toute vie à la surface. Une partie de la population a tout de même réussi à échapper au massacre en se réfugiant sous les eaux et en adaptant son mode de vie à l'existence sous-marine.

Le monde est divisé en huit territoires bien délimités, chacun étant contrôlé par un des membres du gouvernement des océans. Ces derniers sont la plupart du temps des tyrans qui se proclament empereurs ou présidents et encouragent leur propre culte à l'intérieur mais aussi à l'extérieur de leurs frontières. Un des huit territoires n'est autre que l'Atlantide, peuplée d'êtres étranges venus de la nuit des temps, capables de respirer sous l'eau à l'aide de branchies et de nager à de grandes profondeurs. Ce peuple prend une énorme ampleur dans la campagne " Let The War Begin " où une guerre l'oppose à l'humanité.

Polaris bis ou mieux ? Guerre sous-marine

Le système de jeu est très proche du système Chaosium (jets de pourcentage) avec de subtiles modifications. Les personnages sont dotés de 4 caractéristiques notées sur 50 auxquelles ils ajoutent leur score de compétence, lui aussi noté sur 50, pour obtenir leur pourcentage de chance d'arriver à effectuer une action. Au niveau graphique, la gamme est de niveau inégal bien qu'en constante amélioration. La mise en page du dernier supplément est très agréable à lire et les illustrations ainsi que les plans y sont de bien meilleure qualité.

La gamme *Subabysse* est donc très bien faite, exhaustive et soucieuse du détail. On sent la somme de travail nécessaire à la finalisation du produit. Toutefois, on sent aussi beaucoup l'amateurisme à certains passages du livre de règles qu'il serait peut être judicieux de réviser et corriger. Le tout ne peut que recevoir des félicitations et des encouragements.



Philippe Lecomte

Au large de la Floride, à 20 mètres sous l'eau, se trouve Aquarius, un laboratoire sous-marin qui, officiellement, sert à entraîner les futurs astronautes de la Nasa aux conditions de vie dans l'espace.

Jeu de rôle autoédité par **Napalm Éditions**.
262 p., **25 €**. Trois suppléments : L'Ancienne Atlantide (112 p., 15 €), Carylbe & Scilla (40 p. + paravent, 15 €) et Let the war begin... (178 p., 20 €). En français. Disponibles.

Note : ★★★☆☆

A/state

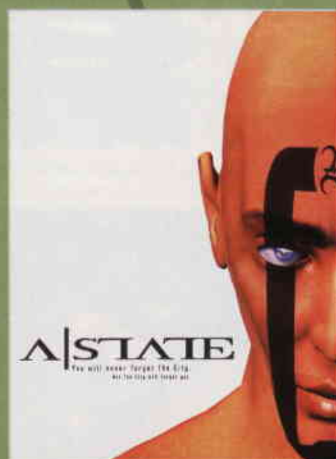
Ce sont tout d'abord des images du *Cinquième Elément* et de *Matrix* qui me sont venues à l'esprit en feuilletant ce nouveau jeu en provenance d'Ecosse. Puis je me suis demandé pourquoi *A/state* était recommandé aux joueurs matures. Encore un jeu cyberpunk bien *dark* et violent ? Pas vraiment, puisque le monde, qui n'est *a priori* pas la Terre, a davantage un côté post-apocalyptique et anticipation pessimiste, qualifié de " *gothic horror SF* ". L'action se déroule dans une gigantesque ville déshumanisée qui a pour seul nom " *The City* ", tellement grande que les habitants ne savent pas s'il y a un extérieur. Imaginez un peu une conurbation New-York – LA – Mexico – Le Caire – Tokyo – Pékin du futur, avec des murs pour seul horizon et un voile gris comme ciel. Bienvenue dans The City... Polluée, sale, moche, le délabré côtoie le neuf, la misère s'étale devant l'opulence et le pouvoir est dépassé par les macrocorporations, les religions ou les gangs... Bref rien de réjouissant, et s'il y a un message ou des considérations philosophiques derrière tout cela, il faut vraiment être fan du genre pour avoir envie de jouer des jours entiers dans un tel univers, alors que quelques heures de film suffisent à vous déprimer. Certes les joueurs sont censés représenter une pincée d'espoir et une lueur de bonté dans ce monde impitoyable, mais cela ne suffira pas à motiver ceux qui trouvent que le jeu de rôles est davantage propice aux rêves qu'aux cauchemars. Cela n'empêche pas ce jeu d'être sérieux, bien réalisé, avec des règles classiques, pas trop longues, utilisant des dés 100. Il plaira sans aucun doute aux amateurs de cette ambiance et sera ignoré par les autres car il est aujourd'hui bien difficile d'être consensuel en matière de jeux de rôles. Une certaine expérience de ce type de jeu et un bon niveau d'anglais sont sans doute requis pour bien l'exploiter. Pour vous faire une idée, vous pouvez télécharger une version réduite sur le site www.contestedground.co.uk/alldload.html.

Pour amateurs d'horreur gothique SF



Olivier Guillo

Si vous aimez le genre catastrophe fiction et que vous sentez concernés par la réalité, lisez plutôt *Le syndrome du Titanic* de Nicolas Hulot. Sinon c'est peut-être vers un monde comme celui d'*A/state* vers lequel nous nous dirigeons. Ou pire...



Jeu de rôle édité par **Contested Ground**.
254 pages en anglais. **37 €**. Disponible

Note : ★★★☆☆

Maléfices

Il y a de ça bien longtemps, en 1985, Jeux Descartes publiait un jeu de rôle portant le doux nom de *Maléfices* ! Il allait devenir l'un des jeux phares de l'édition française. Grâce à un subtil mélange de sobriété dans les règles, aides de jeu complètes et scénarios extraordinaires, *Maléfices* fut l'un des jeux d'ambiance les plus populaire de son époque. Aujourd'hui, contre toute attente, le Club Pythagore relance la machine. Mais présentons un peu le jeu. Le contexte se situe au début des années 1900 et plonge des investigateurs dans des aventures mélangeant intrigues policières et ésotérisme. Mais pas de l'occulte grossier, bien au contraire, puisque chaque intervention non rationnelle est imbibée de coïncidence ou de raisonnement cartésien !
En clair les joueurs ne savent jamais sur quel pied danser. Les règles sont simples sans être simplistes et l'interprétation théâtrale y tient une place prépondérante. Certains des 10 scénarios parus dans le commerce sont devenus de grands classiques (*Le montreur d'ombre*, *Cœur cruel* ou encore *Délivrez nous du mal !*). Le tout s'était terminé sur la campagne du *Voile de Kali*. Tous les scénarios sont accompagnés d'aides de jeu qui apportent une touche unique à ce jdr. À chaque aventure, les PJ sont emportés dans un tourbillon d'événements uniques et incroyables. En revanche, la tâche du MJ n'est pas simple. C'est à lui qu'incombe de poser l'ambiance indispensable au jeu. Car, il est bon de le rappeler, *Maléfices* n'est pas un jeu pour bourrins en quête de points d'expérience ! C'est du jeu de rôle dans toute sa splendeur. Bref du bonheur en barre ou plutôt en livre ! Alors que le jeu était devenu indisponible et que tous (même moi) le croyions définitivement mort, voilà qu'un douzième scénario (*Danse Macabre*) fait surface et un treizième (*L'œil du Diadème*) est déjà annoncé. De quoi en réjouir plus d'un. Un grand bravo à tous ceux qui ont permis de redonner du souffle (ou du soufre) à ce jeu.







Asgard

Le Club Pythagore est non seulement un club du monde de *Maléfices*, mais aussi une association loi 1901 bien de chez nous qui promeut les jeux d'ambiance, au premier chef desquels *Maléfices* et *Hurlements*.

Jeu de rôle édité par **Jeux Descartes.** En français. Gratuit. Indisponible sauf sur le web : http://spip.malefices.com/article.php3?id_article=9.

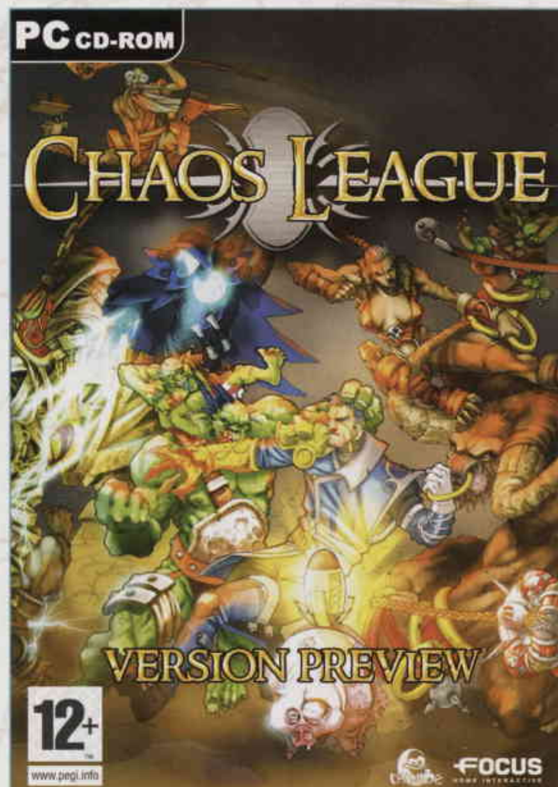
Note : ★★★★★

Chaos League

Une balle. Deux équipes de gros bœufs prêts à en découdre. Que faut-il de plus pour avoir un thème de jeu accrocheur ? En tant que gros fan de *Blood Bowl*, j'attendais vraiment ce jeu avec impatience. Les screenshots laissaient rêveur et la seule interrogation possible sur le jeu portait sur la qualité du *gameplay*. Le principe du jeu est très simple : on recrute une douzaine de joueurs qui ne rechigneront pas à mourir pour leur équipe, on les entraîne un peu, on les dope beaucoup et on les lâche sur un terrain doté de deux en-buts. Ils devront d'abord récupérer la balle, qui se trouve sur le dos d'un petit cochon qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour fuir la masse de fous furieux qui lui courent après. Une fois la balle acquise, vos joueurs devront percer la ligne adverse, soit en jouant sur leur vitesse et leur capacité à éviter les tacles volants à la gorge que n'hésiteront pas à faire leurs adversaires, soit en perçant la ligne de front adverse à grand renfort de baffes. Votre équipe marquera un point à chaque fois qu'un de vos joueurs atteindra l'en-but adverse avec la balle en sa possession. Bien sûr, ces actions sont plus faciles à réaliser au fur et à mesure que vos adversaires quittent le terrain sur une civière.
Au niveau des graphismes, c'est beau et efficace pour un jeu de ce genre. Les animations sont originales et plutôt correctes. L'interface de jeu est toutefois un peu confuse et on est obligé d'apprendre les raccourcis claviers par cœur pour avoir une chance de battre l'ordinateur. La difficulté du jeu est placée un peu haut ; en mode débutant, il est vraiment difficile de gagner un match. Je regrette que le système d'expérience ne soit pas plus poussé, les joueurs progressent et gagnent des compétences mais celles-ci n'influencent que peu le jeu et sont peu variées.
En conclusion, j'attendais tellement de ce jeu que je suis un peu déçu. Il reste tout de même un bon jeu au thème à approfondir.

Blood Bowl est encore très joué ! Pour s'en rendre compte : www.france-bloodbowl.com.

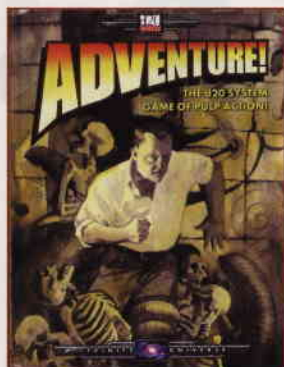




Philippe Lecomte

Jeu **PC** édité par **Cyanide.** En français. Disponible début juin.

Note : ★★★☆☆



Adventure!

Biberonné au pulp, Philip José Farmer nous a révélé l'existence de la famille Wold Newton : www.pjfarmer.com/woldnewton/pulp.htm. Tout commença avec un météore radioactif…

La société Æon est une espèce de ligue de gentlemen extraordinaires qui vivent des aventures à la Doc Savage, ce colosse blond qui pourfend le mal. Vous peut-être ? Le jeu pulp précédemment publié avec le système du Conteur se tire avec les honneurs de la conversion au système d20. Un petit tiers du bouquin est constitué de textes courts à lire par petits bouts. Ils donnent à la fois une idée du contexte historique, avec toutes les joutes coloniales de ces années 1920 au charme suranné, et une inspiration évidente pour le maître de jeu qui regretterait l'absence d'un scénario d'introduction. L'introduction de trois archétypes permet de simuler les héros de l'ère pulp (et bientôt psions et aberrants), pour simplifier : indiana jones, fu manchus et autres tarzans ! À noter, les aventuriers peuvent dépenser des points pour modifier le scénario à leur avantage, à coups de coïncidences inouïes et de rebondissements délicieusement invraisemblables.

Cyril Pasteau

Jeu de rôle d20 (nécessite le Player's Handbook de D&D) édité par **ArtHaus / Sword & Sorcery Studios. 232 pages** en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Agency

Outre les habituelles nombreuses options pour les personnages, ce dernier supplément de la gamme Spycraft apporte une innovation dans la création d'agences ou organisations ! Un MJ inventif, guidé par sa lecture, pourra sans difficulté créer le décor de campagne spécialement adapté à sa demande ou à celle de ses joueurs. La tendance des équipements est cette fois orientée vers la mécanique et la combinaison d'objets entre membres d'une équipe. Comme toujours, on trouve plein de nouvelles choses allant de nouvelles classes de personnages à de nouvelles compétences en passant par de nouveaux dons. Pour les parties rapides, sur le pouce, un générateur de missions à été ajouté afin de pouvoir occuper vos joueurs désireux de jouer de façon acharnée. Les veinards ! Dommage que la *storyline* ne soit pas un peu plus expliquée et développée. On espère que ce sera chose faite dans le prochain opus.

Générateur de missions

Asgard

Supplément **d20 pour Spycraft**, édité par **AEG. 128 pages** en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



San Angelo : *City of Heroes 1.5*

Scénariste à succès, Kurt Busiek a renouvelé l'approche des super-héros en les considérant du point de vue de l'homme de la rue, un parti pris particulièrement sensible dans la mini-série *Marvels* et la série régulière *Astro City*.

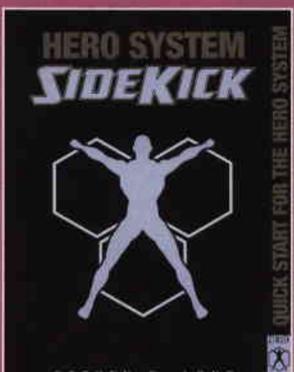


Écrit à l'origine pour *Champions*, réédité aujourd'hui dans une version destinée à *Mutants & Masterminds* et à *l'Action! System*, *SACoH* décrit par le menu une ville imaginaire de la Côte Ouest des États-Unis. Pouvant être jouée telle quelle ou dans le cadre d'une campagne super-héroïque déjà existante, San Angelo fait irrésistiblement penser à l'Astro City de Kurt Busiek. Il s'agit en effet d'un *setting* qui ambitionne – et parvient – à insérer des super-héros *mainstream* dans un environnement urbain aussi crédible que le genre le permet. Alliant richesse et précision, cet excellent supplément cultive la vraisemblance jusque dans les moindres détails. Un must.

Johan Scipion

Supplément pour **Mutants & Masterminds (d20) et l'Action! System. 176 pages** en anglais. **33 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



Hero System *Sidekick*

Dans le jargon des comics, le terme "*sidekick*" désigne le jeune compagnon d'un super-héros expérimenté. C'est ainsi que Robin est le sidekick de Batman et Bucky celui de Captain America.

L'un des effets pervers auxquels s'exposent le plus aisément les systèmes génériques, c'est qu'à force de vouloir offrir une solution à tous les problèmes de simulation, ils finissent par devenir d'énormes machines parfaitement hermétiques au joueur débutant. Et il faut bien dire que le Hero System, dont la cinquième édition ne fait pas moins de 380 pages ultra denses, est le prototype même du jeu qui intimide. Excellente initiative donc que ce *Sidekick*, édition allégée ne retenant de son imposant aîné que la substantifique moelle. Un produit d'appel très pédagogique, doté en outre d'un rapport qualité/quantité/prix absolument imbattable. Alors évidemment, c'est de la technique, encore de la technique, rien que de la technique. Mais c'est de la technique comme on aimerait en voir plus souvent : claire, précise et très largement illustrée d'exemples. Un modèle du genre.

Johan Scipion



Jeu de rôle édité par **Hero Games. 128 pages** en anglais. **10 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Danse *Macabre*

Après des années d'absence, alors que nous pensions le jeu mort, voici un nouveau scénario pour le jeu de rôle *Maléfices*. *Danse Macabre* nous plonge dans le Paris de 1900. Mysticisme et ésotérisme viennent se mêler à une véritable enquête policière assez bien ficelée. L'explication du contexte historique permet une mise en place rapide et efficace de la partie. Les nombreuses aides de jeu pimentent le scénario et prennent la forme d'articles de journaux, cartons d'invitations, plans d'époque, etc. La tâche du MJ, très importante, consiste à parfaitement créer et animer l'ambiance. Dans ce dessein, des petits encadrés proposant des conseils parsèment le livret. Le scénario est de bon goût, mais je regrette toutefois sa linéarité. Trop de choses me laissent sur ma faim, mais c'est sûrement parce que je suis un vieux joueur de *Maléfices* ! J'ai tout de même hâte de le faire jouer.

Fred



Scénario pour **Maléfices** édité par **les Éditions du Club Pythagore**.
76 pages et 4 feuilles d'aides de jeu en français. **15 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Armageddon: *The End Times*

Armageddon serait la transcription approximative de l'hébreu *"montagne de Meguiddo"*, un coin de Terre Sainte théâtre de nombreuses et funestes batailles.

Futur possible de *SorCellerie*, *Armageddon* fonctionne lui aussi à l'Unisystem, ce qui rend ces deux jeux parfaitement compatibles. Le concept ? L'Heure du Jugement arrivée, un Dieu Dément est tout près de se matérialiser sur notre Terre. L'Apocalypse est donc en cours. Au-delà de son américanocentrisme forcené, je regrette surtout le parti pris syncrétobordélique de C.J. Carella, une approche qui assure une plaisante diversité à *SorCellerie* mais tombe à plat en ce qui concerne *Armageddon*. Ce *setting* aurait gagné en crédibilité à être traité selon un angle plus ciblé : anges, démons, dieux païens, Atlantes, nazis, horreurs lovecraftiennes, ça fait beaucoup pour une seule guerre. Conclusion : bien que parfaitement autonome, *Armageddon* vaut surtout comme supplément à *SorCellerie*, perspective dans laquelle il mérite trois étoiles. Reste qu'à ce prix-là, ça fait quand même cher du supplément...

Johan Scipion

Jeu de rôle édité par **Eden Studios**.
352 pages en anglais. **45 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆



The Book *of Hod*

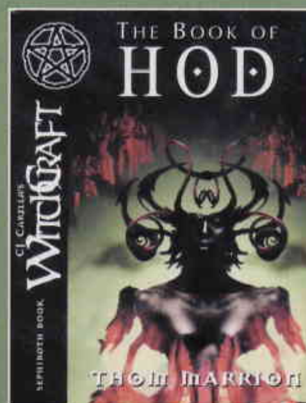
L'objectif du rêve lucide est d'influer consciemment sur le contenu et le déroulement des songes. Cette technique mentale est connue depuis le milieu du 19e siècle.

Dans l'univers de *SorCellerie* et d'*Armageddon*, les Sephiroth chers aux kabbalistes (et aux joueurs de *Kult* !) sont utilisés pour désigner différents plans de réalité, celui des rêves correspondant à Hod. Plus proche du Sandman de Neil Gaiman et des Limbes façon *Kult* que des Contrées du Rêve de Lovecraft, ce supplément présente tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un tel ouvrage, à savoir un bon nombre d'univers et de créatures oniriques, des règles concernant le rêve lucide, des Aborigènes australiens et des chamans amérindiens, ainsi que certains invités de marque, au premier rang desquels Hypnos et Morphée. On y trouve même des choses auxquelles on ne s'attendait pas vraiment, en particulier un monde onirique spécifique aux Basts, deux sectes d'Assassins et une de mystiques tibétains. Ce joyeux bazar n'attend rien d'autre que d'être pillé par quelque meneur en mal d'inspiration.

Johan Scipion

Supplément pour **WitchCraft** et **Armageddon** édité par **Eden Studios**.
136 pages en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Slavers of Karg et *Dark Clouds of War*

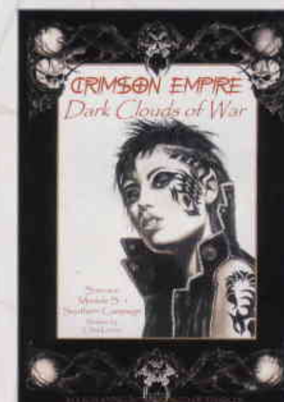
Décidément, Chris Loizou, auteur et créateur de *Crimson Empire* (cf. BS 44), se donne à fond. Et la passion paie car voici qu'il publie simultanément deux nouveaux suppléments. Sur la forme, la progression est énorme : superbes couvertures, mise en page, cartes et plans soignés, le tout agrémenté de très belles illustrations intérieures. Pour ce qui est du fond, chaque supplément contient un court scénario, l'un pour un groupe d'impériaux, l'autre pour des Darkuns (cf. BS 46). Bien que tous deux passablement linéaires et dirigistes, ils sont cependant accompagnés d'aides de jeu qu'un meneur un tant soit peu débrouillard saura utilement mettre à profit pour enrichir trames et ambiances. *Crimson Empire* continue donc de creuser son trou dans le créneau du Donj' *old school* mais sort du lot par la férocité de son *setting* et la volonté farouche qu'a Loizou d'en explorer les recoins les plus sombres.

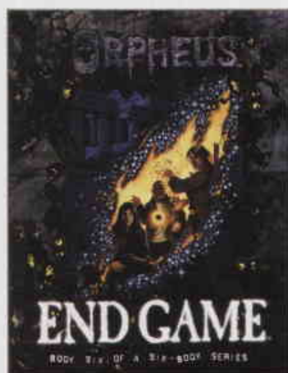
Johan Scipion



Suppléments pour **Crimson Empire** édités **à compte d'auteur**.
64 pages chacun, en anglais. **30 €**. Disponibles.

Note : ★★★☆☆





End Game

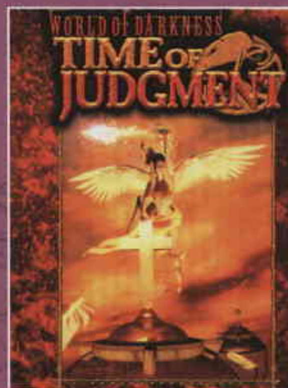


Ce dernier livre qui conclut la gamme est l'occasion de faire le point sur celle-ci. Les suppléments ne sont pas spécialisés, mais contiennent chacun un petit peu de tout - principalement des règles, des pouvoirs (*Horrors*), des factions et des articles sur tel ou tel élément important de la vie des personnages des joueurs et du matériel scénaristique. Je ne parle pas de scénarios, parce que la gamme fournit plutôt une intrigue développée et tous les personnages qui vont avec, mais laisse au narrateur le soin d'insuffler la vie au tout. C'est plutôt intéressant parce que vous pouvez situer l'action dans une région que vous connaissez bien, mais cela signifie que la série n'est pas *"prête-à-jouer"*. Digérer les six épisodes demande aussi pas mal d'efforts, acheter les livres d'un coup n'est pas forcément utile. Les créateurs d'*X-Files* n'ont pas écrit tous les épisodes avant le tournage du premier... *End Game* lui-même est grandiose, parfois épique, et m'a franchement donné envie de faire jouer la campagne.

Cyril Pasteau

Supplément pour **Orpheus** édité par **White Wolf**. **176 pages** en anglais. **22 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Time of Judgement

2004 : des élections présidentielles se tiennent aux États-Unis. Lequel des candidats est Lucifer ? Et si Lucifer gagne, est-ce une bonne ou une mauvaise nouvelle ?

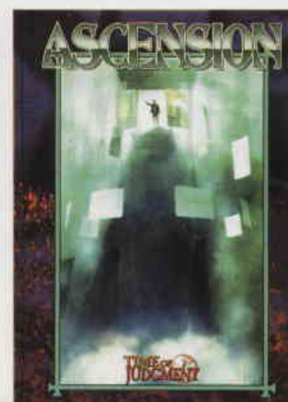
Bon, maintenant c'est la fin, enfin, la fin de la fin, l'ultime fin quoi, en attendant le nouveau Monde des Ténèbres cet été à la GenCon. Comme pour les précédentes fins, ce supplément propose pour chaque jeu des options qui permettent au narrateur de construire son propre scénario. Des synopsis parfois très détaillés sont proposés, laissant tous les détails techniques mineurs au bon soin du narrateur. La lecture est d'autant plus plaisante que White Wolf n'est pas le spécialiste des aventures à grand spectacle. Ici, on peut voir des Fomorians casser du Tuatha, Sao Paolo périr dans une grande gerbe de feu ou encore une île surgir de l'océan. D'un autre côté, facile de faire impressionnant quand vous avez pour consigne de tout péter... Les idées ne sont pas toujours inoubliables. Enfin, aucun chapitre ne vient faciliter la tâche des narrateurs qui font jouer des groupes mixant plusieurs races différentes. Allez, bye bye les Ténèbres.

Sûryavarman



Supplément pour **Demon, Hunter, Changeling, Mummy et Kindred of the East**, édité par **White Wolf**. **224 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Ascension

C'est Aleister Crowley, le fameux mage anglais, qui a créé le mot *"magye"* (*magick*) pour désigner la *"vraie"* magie.

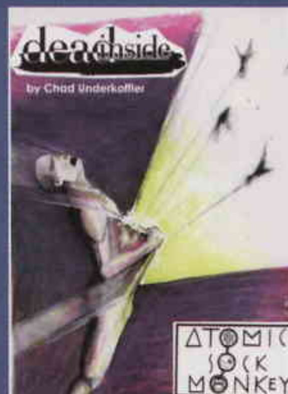
Je n'ai jamais vraiment apprécié la troisième édition de *Mage*, la trouvant vide et verbeuse comparée à la précédente, notamment en raison du *"zapping"* de l'Umbra et de la prolifération du texte à la première personne du singulier sans véritable contenu ludique. Mais rendons à *Mage* le mérite de l'originalité et souvent de la poésie. Quel autre jeu a poussé à ce degré-là l'utilisation de la métaphysique ? Quel autre jeu a offert autant d'opportunités aux joueurs, autant favorisé leur inventivité ? Si vos joueurs jouent des mages depuis longtemps, ils ont sûrement assez de Sphères et d'Entéléchie pour passer pour des demi-dieux. De quoi bien s'amuser avec la magye dans ces cinq scénarios d'Ascension (ou Armageddon ?), mais comme en face se trouvent des entités comme Voormas ou Control, la diplomatie et la ruse prennent toute leur importance. *Mage*, le jeu où il fallait réfléchir !



Alpha Quark

Supplément pour **Mage : The Ascension** édité par **White Wolf**. **224 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Dead Inside

Qu'on la leur ait volée, qu'elles l'aient perdue ou tout simplement qu'elles soient nées sans, certaines personnes (les PJ) n'ont pas d'âme. Évidemment, elles souffrent terriblement d'être mortes à l'intérieur (*dead inside* donc), ce qui les pousse à tout faire pour recouvrer leur âme, ou à défaut s'en créer une nouvelle. Concept de base original, développement maîtrisé, présentation didactique, style agréable, système intelligent (simple sans être simpliste, dirons-nous), *setting* attachant et scénario d'introduction très ouvert, *Dead Inside* a tout pour plaire. Proche d'*Unknown Armies* par ses références jungiennes et son approche décalée du fantastique contemporain, ce jeu signé Chad Underkoffler (d'ailleurs contributeur d'*UA*, ce n'est pas un hasard), donne en outre à explorer un monde secondaire polymorphe et déjanté, qui renouvelle de belle manière les poncifs des univers oniriques. Vivement la suite !

Vous n'avez pas d'âme...

Johan Scipion

Jeu de rôle édité par **Atomic Sock Monkey**. **122 pages** en anglais. **PDF à 13$ ou papier à 25$** sur www.rpgnow.com, www.atomicsockmonkey.com. Disponible.

Note : ★★★★★

Blood & Salt

Le thème principal de *Blood & Salt* est la piraterie. Divisé en trois grandes parties, il se révèle un très bon produit, très agréable à lire et plein de surprises, notamment de nombreuses idées d'aventures. An-Teng est la terre de la famille Lintha, de farouches forbans que rien n'effraie, pas même la flotte impériale. Autrefois glorieuse, An-Teng est aujourd'hui le pâle reflet de ce qu'elle était au Premier Âge. Une nostalgie incessante d'un passé bienheureux imprègne le cadre de jeu. La famille Lintha ainsi que ses étranges coutumes sont explorées avec attention, ce qui donne envie de les mettre en scène. À noter, à la fin de l'ouvrage, des créatures et artefacts supplémentaires. Si vous n'aviez pu combler vos désirs de piraterie avec *Savage Seas*, *Blood & Salt* est fait pour vous. Allez, tous à vos postes !!

> En dix ans, le nombre d'actes de piraterie maritime a triplé dans le monde. La plupart des attaques visent des bateaux à quai ; seule une attaque sur cinq a lieu en mer. Dans beaucoup de cas, l'équipage est massacré.

Gaëtan Bothorel

Supplément pour **Exalted** édité par **White Wolf**.
128 pages en anglais. **20 €**. Disponible.

Note : *****



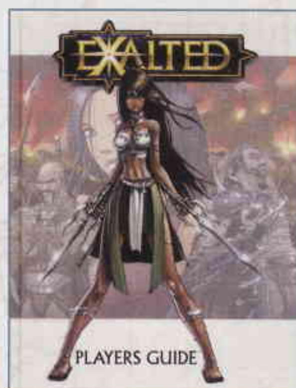
Player's Guide

Ce guide du joueur présente à nos yeux intrigués de nouvelles possibilités de jeu dans le monde de puissance d'*Exalted*. En effet, une grosse moitié du livre est consacrée aux *"mortels héroïques"*. Ceux-ci descendent des dieux, esprits, démons, fées et autres Exaltés, et bénéficient pour cette raison de capacités supérieures à celles des humains normaux tout en restant loin en dessous d'un bon Solaire de base. Néanmoins, de nouveaux historiques bien trouvés leur donnent une jouabilité très plaisante. Une Thaumaturgie mortelle est présentée, version simplifiée de la sorcellerie des Exaltés et plus ou moins utilisée par tout un chacun. La deuxième moitié de l'ouvrage présente la race des Rois-Dragons, déjà présentée dans *Ruins of Rathess*. Mais ce coup-ci on peut les jouer ; ils sont présentés dans le détail et ça vaut le détour. Enfin, de nouvelles règles de combat, des règles de combat de masse et des arts martiaux (avec les méthodes d'apprentissage) achèvent le tout. Si au début je trouvais ce livre gadget, maintenant il se révèle indispensable.

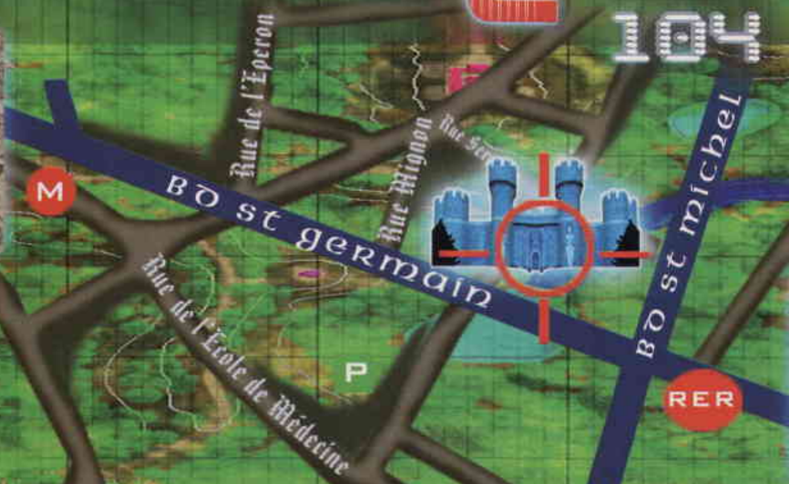
Gaëtan Bothorel

Supplément pour **Exalted** édité par **White Wolf**.
272 pages en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : *****

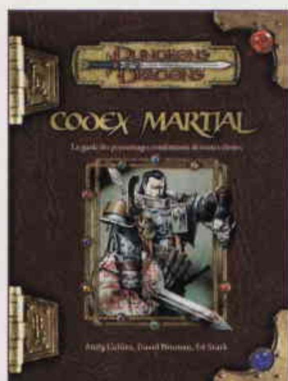












Codex martial

Voici que, vif comme l'éclair, Spellbooks traduit *Complete Warrior* en français, afin de répondre à la grave pénurie de classes de prestige, de dons et de sorts qui frappe actuellement les joueurs hexagonaux de *D&D*. Trois nouvelles classes de base sont proposées. Le samouraï est, comme son nom l'indique, un adepte du katana qui massacrera la veuve et l'orphelin au nom de l'honneur si son suzerain l'exige. Le spadassin est un tueur sautillant plus à l'aise dans les sombres rues que sur les champs de bataille. Le tourmenteur est un vilain guerrier-mago qui a étudié quelques bouquins afin de porter malheur à ses adversaires. Je ne compte pas les classes de prestige, ni les dons, mais il y a des idées sympa comme ces dons de style. Sont également fournies des petites règles sur les batailles qui vous éviteront de raquer pour le *Miniatures Handbook*, des règles épiques et suffisamment de matos, magique ou non, pour étriper, hacher, empaler, énucléer, amputer, j'en passe et des meilleures, pour un petit bout de temps !



Cyril Pasteau

Supplément pour **Dungeons & Dragons** édité par **Spellbooks**. **160 pages** en anglais. **37 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Le Cercle de Pierres

Une de mes premières aventures : arrivés au cœur du bois, notre groupe rencontre un miroir magique qui rend minuscule ceux le regardent. Pour retrouver l'orée et notre taille normale, il a fallu se taper des semaines de voyage avec abeilles tueuse et un final à la mante religieuse.

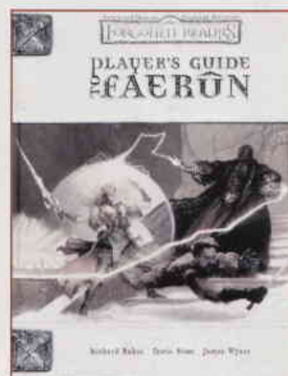
Aventure sylvestre

Disponible depuis belle lurette en v.o., cette aventure sylvestre est destinée à un groupe de niveau 7. Comme toujours avec la gamme des petites aventures de 32 pages, tout est fait pour faciliter la partie. Les pages internes de couverture proposent des plans faciles à photocopier (dont celui d'une crypte aux relents anatomiques), et les caractéristiques des PNJ sont rassemblées dans un appendice. La forêt qui entoure le village d'Ossington se montre menaçante depuis peu : un cavalier lugubre comme la mort et une bande d'elfes impitoyables. L'intrigue est marrante et efficace, et le décor est quand même plus sympathique qu'un labyrinthe plein de rats. Le scénario remplit son office et pourrait même être adapté avec bonheur à d'autres mondes et d'autres jeux. C'est bientôt l'été ; une petite promenade en forêt, ça vous tente ?

Cyril Pasteau

Aventure pour **Dungeons & Dragons** éditée par **Spellbooks**. **32 pages** en français. **9,95 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Player's Guide to Faerûn

Les Royaumes en 3.5

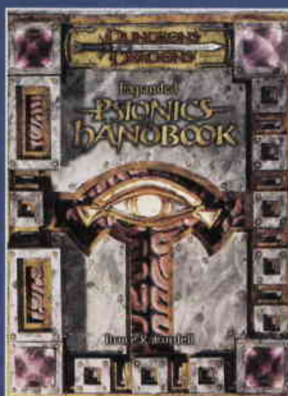
Comment faire du neuf avec du vieux ? Prenez quelques suppléments *Forgotten Realms AD&D 2* et *D&D 3*, et profitez du passage à l'édition 3.5 pour livrer aux joueurs une conversion agréablement illustrée et cartonnée. Car malgré quelques nouveautés bien senties de-ci de-là (dons, classes de prestige, psis, cosmologie, *storyline*), la grande majorité du *Player's Guide to Faerûn* reprend des éléments des précédents suppléments (classes de prestige, sorts, objets magiques, etc.), et modifie parfois à tort des recettes gagnantes (impossible de choisir le don Daylight Adaptation autrement qu'au niveau 1, c'est Drizzt qui va être content...). Cela réduit d'autant son utilité pour les fans de la première heure, et les meneurs qui ont déjà fait tout le travail. L'ouvrage est donc à réserver aux plus flemmards d'entre vous, à condition de parler couramment 3.5, d'autant que la quadrichromie augmente sensiblement l'addition.



Michaël Croitoriu

Supplément **Forgotten Realms** pour **Dungeons & Dragons**, édité par **Wizards of the Coast**. **196 pages** en anglais. **35 €**. Disponible

Note : ★★★☆☆



Expanded Psionics Handbook

Décidément, le passage à l'édition 3.5 est prétexte à de très nombreuses publications, le *Psionics Handbook* ne fait pas exception à la règle. Plutôt qu'une refonte complète du système, Bruce Cordell a pris le parti de corriger les principaux écueils, et de faire quelques rajouts (races, classes, pouvoirs, etc.), pas toujours bien sentis. On assiste ainsi au retour de quelques anciens de *Dark Sun* (thri-kreen, demi-géant) ainsi qu'à l'abandon des règles de combat psychique (les attaques et les défenses deviennent des pouvoirs psis). La bonne nouvelle c'est que les pouvoirs ont perdu en puissance ce qu'ils ont gagné en flexibilité, et qu'on peut désormais dépenser plus de points pour booster leurs effets. Au final, même si l'*Expanded Psionics Handbook* s'efforce de rééquilibrer le jeu, l'expérience nous dira s'il a véritablement atteint ses objectifs.

Depuis l'effondrement de l'URSS, qu'est-il arrivé des laboratoires qui fabriquaient des armes psychotroniques censées pouvoir neutraliser ou tuer avec des émissions électromagnétiques ?

Michaël Croitoriu

Supplément pour **Dungeons & Dragons** édité par **Wizards of the Coast**. **226 pages** en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Backstab VOYAGE N°48

PILLEZ-LES !

Les caravanes de la fortune



LE PEUPLE DE L'HERBE

Gare aux Mongols

LA MONTAGNE DE LA TERREUR

La vérité sur les Assassins

La Route de la Soie



Cent-trente-huit ans avant la naissance de Jésus-Christ, des hommes audacieux ouvrent au commerce les voies de communication entre l'Orient et l'Occident. Deux millénaires plus tard, un géographe allemand donne à celles-ci le nom de Route de la Soie. Au-delà d'une fonction purement marchande, la route est le nœud d'échanges diplomatiques, techniques et religieux. Parsemée d'embûches, de mystères, de déserts brûlants et de montagnes glacées, elle fait rêver.

L'interminable voyage

Un ver à soie géant

Bam, la plus grande ville en terre non cuite du monde, est une citadelle millénaire située en Iran. Pendant son âge d'or, au 12e siècle, Bam produit les soies les plus fines du monde après celles de la Chine. Derrière les murailles de couleur terre brûlée, dit la légende, une jeune beauté élève un ver à soie géant et tisse un fil si précieux qu'il assure la prospérité et la réputation de la citadelle. Une population de quatre mille âmes vit alors dans l'enceinte et son dédale de rues. Toutes les tribus de la Perse viennent y commercer avec les marchands arabes, indiens et chinois. Quand, surgissant du désert, les hordes afghanes ou baloutches donnent l'assaut, la population environnante se réfugie à l'intérieur des épais remparts flanqués de cinquante tours, réputés imprenables. Lorsque le roi Ardacher vient conquérir la cité occupée par un souverain parthe, ses armées essuyent échec sur échec. Mais une nuit, selon la légende, il s'introduit dans l'enceinte et parvient à tuer le ver. Comme la nouvelle se répand et que la richesse de la ville est symboliquement compromise, le Parthe doit alors abdiquer.

Les Romains, avides de produits de luxe

Lorsque la soie arrive à Rome, au premier siècle avant Jésus-Christ, elle suscite l'engouement des classes aisées. L'importation de ce produit de luxe est très onéreuse, une belle pièce de *serica* peut valoir l'équivalent d'une petite propriété, esclaves compris. Pensant que la soie amollit et appauvrit les citoyens, Jules César et le Sénat passent des ordonnances qui en interdisent le port. Celles-ci restent lettre morte, tant est grande la fascination qu'exerce la soie.
Mais les Romains accèdent difficilement à la soie, aux épices et aux autres marchandises de l'Orient, qui passent par toute une série d'intermédiaires. Les Parthes, successeurs des Grecs en Perse, contrôlent férocement les routes terrestres et l'accès via le golfe Persique. Après des défaites cinglantes contre la cavalerie caraphractaire (cuirassée) des Parthes, les Romains établissent une voie maritime directe entre l'Égypte et l'Inde. Sous le règne de Tibère (de 42 après J.-C. à 37 après J.-C.), le gouvernement romain affrète 120 navires en avril, afin de relier Ormuz sur la mer Rouge et la côte de Malabar en Inde. La flotte rentre au mois de mars suivant, chargée de biens précieux, tandis que les Romains exportent des métaux, des teintures et des drogues sur les marchés d'Asie. Le prix des produits de luxe diminue à Rome. Celle-ci installe même un comptoir près de Pondichéry, en Inde du Sud. Cependant, elle ne parvient jamais à entrer directement en relation avec la Chine des Han, malgré une volonté partagée.



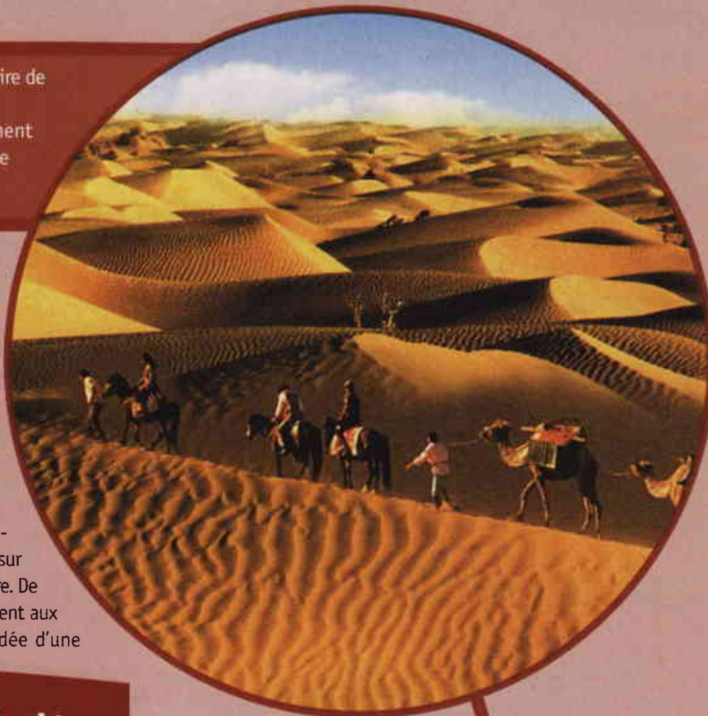


Les éleveurs chinois n'hésitent pas à provoquer artificiellement l'incubation des œufs de vers à soie en les mettant dans des petits sachets que des femmes doivent couver contre leur poitrine.

Les Chinois se tournent vers l'Occident

À l'époque où Rome règne sur l'Europe, la Chine entre dans une période de progrès et de richesse, sous la dynastie des Han. En 221 avant J.-C., les Royaumes combattants chinois sont unifiés par le roi de Qin. Une guerre civile éclate, dont les Han sortent victorieux en 202 avant J.-C. L'empire chinois prospère, tout comme le commerce maritime et terrestre. Les Han se déploient en Asie centrale, pour défendre leur territoire contre les Huns. Ils découvrent, alors, les immenses débouchés de leurs productions locales : soie, fer, or, etc. En retour, les Chinois importent massivement des chevaux pour lutter contre les tribus nomades, ainsi que des biens de luxe : perles, cornes de rhinocéros, rubis, saphirs, émeraudes, etc.
Le pouvoir des Han sombre à partir du 2e siècle après J.-C., mais le commerce continue dans des dimensions plus réduites. Le bouddhisme arrive en Chine en 181, par l'intermédiaire de marchands parthes et indiens.
Sous la dynastie des Sui, puis des Tang (618-907), les échanges connaissent leur apogée. Les marchandises transitent par Canton, qui devient l'un des premiers ports du monde. On y croise des navires en provenance de l'Inde, de Ceylan et du Moyen-Orient. Les plus grands viennent de Ceylan ; ils mesurent 65 mètres de long et disposent de 700 hommes. Les plus nombreux sont les caraques perses qui contribuent à propager une nouvelle religion : l'Islam.

La guerre de Chioggia (1381) marque la victoire de Venise et sa mainmise sans partage sur le commerce avec l'Asie. Les Portugais reprennent le flambeau, à partir du 16e, en ouvrant une route vers le Japon.



Le monopole arabe

Les Arabes monopolisent le commerce maritime jusqu'à la période des invasions mongoles (13e siècle). Par les récits de leurs marchands, les géographes arabes établissent des cartes de navigation maritimes et un livre : *La relation de la Chine et de l'Inde*, rédigée en 851.
L'expansion de l'empire abbasside et de sa capitale Bagdad accroît les échanges avec l'Asie. Le faste de la cour réclame des produits de luxe : porcelaine, papier, pierres précieuses, soie.

Les caravanes qui vont vers l'Ouest emportent de Chine la soie, le fer, le bronze, les fourrures, la cannelle, la rhubarbe, les bois précieux ; d'Arabie, l'encens et l'huile d'arganier ; d'Inde, les épices, l'ivoire, les perles, les pierres précieuses et l'or.

À cet effet, des marchands arabes s'établissent en Chine. Ils s'organisent, à Canton, sous l'autorité d'un chef. Lui-même musulman, il est responsable de ses compatriotes devant les autorités chinoises. Des taxes sont prélevées sur la vente des marchandises, environ 30%. Les voyages sont facilités dès le 12e siècle par l'utilisation de la boussole chinoise. Grâce à ces échanges, les artisans musulmans assimilent les techniques chinoises de la céramique. Des tisserands chinois sont amenés en Perse pour développer l'industrie de la soie, notamment à Ispahan et à Bam.

Gênes et Venise

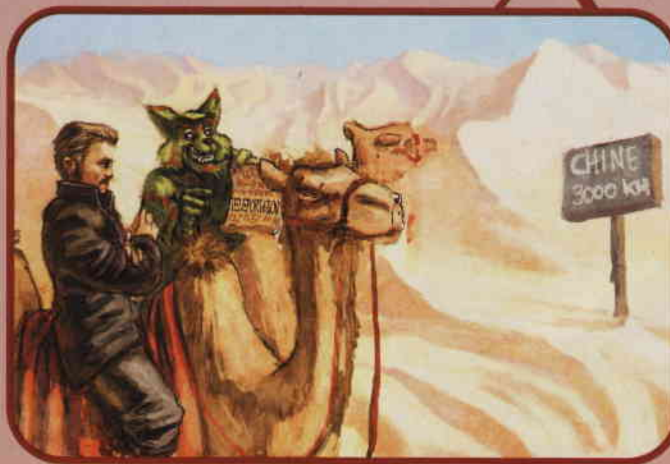
Pendant que le commerce et la culture arabe s'épanouissent, l'empire romain se réduit à la ville de Constantinople. De nouvelles routes commerciales s'établissent autour de la cité et les pertes territoriales au profit de l'empire abbasside n'empêchent pas le commerce de se développer. En Europe occidentale, le chaos règne et les marchandises orientales n'arrivent plus qu'au compte-gouttes. Le commerce renaît avec les croisades (1095-1291), qui font découvrir aux croisés toute la richesse de l'Orient. Mais les Musulmans contrôlent les routes maritimes et terrestres... Gênes et Venise vont en tirer profit. Ils nouent des accords avec les Musulmans et deviennent les fournisseurs des croisés. Ils assurent le transport du ravitaillement et des troupes, et ouvrent des comptoirs : Corfou, Salonique et Négrepont. Intermédiaires obligés des marchands musulmans, ils revendent les marchandises dans toute l'Europe, à des prix faramineux. Par exemple, un quintal de poivre coûte 3 ducats dans le port de Calicut (Inde) ; les Vénitiens le vendent à 80 ducats. Gênes et Venise s'enrichissent à profusion, faisant naître entre elles et Constantinople une terrible rivalité. En 1204, les Vénitiens doivent mener la 4e croisade contre Alexandrie. Ils imposent aux croisés la prise de Constantinople, où la célèbre bibliothèque est brûlée. Les Vénitiens deviennent les maîtres de la ville.
À la même période, les envahisseurs mongols restaurent la sécurité sur le réseau terrestre. De plus, ils s'opposent aux Musulmans. L'idée d'une alliance contre les Musulmans commence à germer en Europe. Le voyage des frères Polo (Maffeo et Nicolo, père de Marco) intervient dans ces circonstances.
Partis en 1260 de Venise, ils arrivent chez Kubilaï Khan et commencent à l'entretenir du christianisme. Il les charge alors d'un message pour le pape où il réclame l'envoi de cent savants, pour lui expliquer la doctrine chrétienne. De retour à Venise en 1269, ils repartent en 1271 avec Marco et la réponse du pape, pour une odyssée qui durera 25 ans. Elle donne naissance à un livre célèbre : *Le Devisement du monde* ou *Livre des merveilles*. Ils découvrent au bout de trois ans de nouvelles richesses : papier-monnaie, papier toilette (vieux de trois siècles), poudre, pâtes, etc.
L'alliance avec le grand khan échoue, mais Marco Polo occupe pendant 17 ans les fonctions d'un fonctionnaire. Le grand khan se méfie des lettrés chinois de l'ancienne classe dirigeante, mais apprécie beaucoup les étrangers et les astrologues tibétains. De retour au pays, Marco Polo est capturé par les Gênois. Il profite de son emprisonnement pour rédiger un livre, condensé de vérité et d'affabulations : hommes chiens, centaures, exploits personnels et voyages imaginaires.



Creusés dans des falaises, les monastères bouddhiques constituent des étapes pour les pèlerins qui se rendent en Inde. Les moines y traduisent, copient et enluminent des manuscrits.

La sensualité chinoise

Peu farouches, les femmes du Sichuan s'offrent gratis aux étrangers. Elles affichent avec joie les présents reçus pour leur dévouement charnel. Aucun homme de la région n'aurait épousé une fille vierge, car *"une femme qui n'a encore été connue par aucun homme est mal vue des dieux"*. À Pem (région chinoise), les épouses dont le mari est absent une vingtaine de jours n'hésitent pas à prendre un autre homme. D'où une certaine inquiétude, ressentie par les marchands vénitiens, habitués qu'ils étaient, à voir mère, sœur ou épouse attendre leur retour.



Les caravansérails

Les caravansérails sont de vastes relais construits au 13e siècle par la dynastie seldjoukide le long de la Route de la Soie afin de protéger les caravanes qui l'empruntent. Ils sont séparés d'environ 30 kilomètres, ce qui correspond à une journée de marche. Munis de hautes murailles, ils ne sont accessibles que par une seule porte, bien défendue. Ils contiennent des écuries pour les bêtes et des logements pour les hommes, ainsi que, pour les plus prospères, un médecin, un vétérinaire, un hammam, une mosquée et une bibliothèque. Un caravanier qui trouve un caravansérail avant la tombée de la nuit sait qu'il ne s'est pas écarté de la Route et qu'il pourra dormir sans crainte des brigands. L'hébergement est gratuit durant trois jours, quelle que soit l'origine ou la foi du voyageur, mais les portes ferment à la tombée de la nuit. Les caravanes forcent la marche quand menace le crépuscule, d'autant plus qu'elle ne transportent pas de tentes.



Pour parvenir au terme de son voyage, Marco Polo doit affronter de nombreux dangers : pillards, guerres ; mais il semble surtout craindre les caprices de la nature et ses méandres. Il prodigue des conseils pour qui veut l'imiter, si vous disposez de trois ans et demi.

Les dangers de l'Asie

Les chameaux de la caravane sont regroupés en katar, unités de 7 guidées par un âne. Un katar peut porter une tonne.



Les marchandises voyagent plus loin que les hommes, passant de main en main d'oasis en oasis le long de la Route, devenant toujours plus chères.

La montagne

Marco Polo franchit les montagnes du Pamir, au nord de l'Afghanistan, dont *"les cimes sont tant élevées que les oiseaux ne peuvent les franchir qu'en marchant"*, rapporte *Le Devisement du monde*. Prenez part à une caravane réduite composée de yacks, de chevaux et de chameaux... Vous pouvez acheter ou louer les yacks sur place. Un chameau vaut huit yacks ou quarante moutons.

Le froid est intense et le vent glacial. économisez vos efforts, tout devient beaucoup plus difficile à 5000 mètres. Si certains souffrent de maux de tête et de vertiges, attachez-les sur les chevaux. Si vous devez franchir une rivière gelée, saupoudrez le passage de cendres et de sable pour éviter que les chameaux ne glissent. Les éboulis de pierre étant fréquents, restez à distance pour éviter que toute la caravane ne soit emportée. Marchez toujours le long de la paroi, un coup d'arrière-train ou de tête d'une bête peut vous précipiter dans l'abîme. La nuit venue, trouvez un endroit à l'abri du vent et restez près des bêtes car, dans ces contrées, le feu brille mais ne chauffe presque pas.

Le désert

Polo traverse le désert de Lop (Gobi), près de la Mongolie, en un mois.

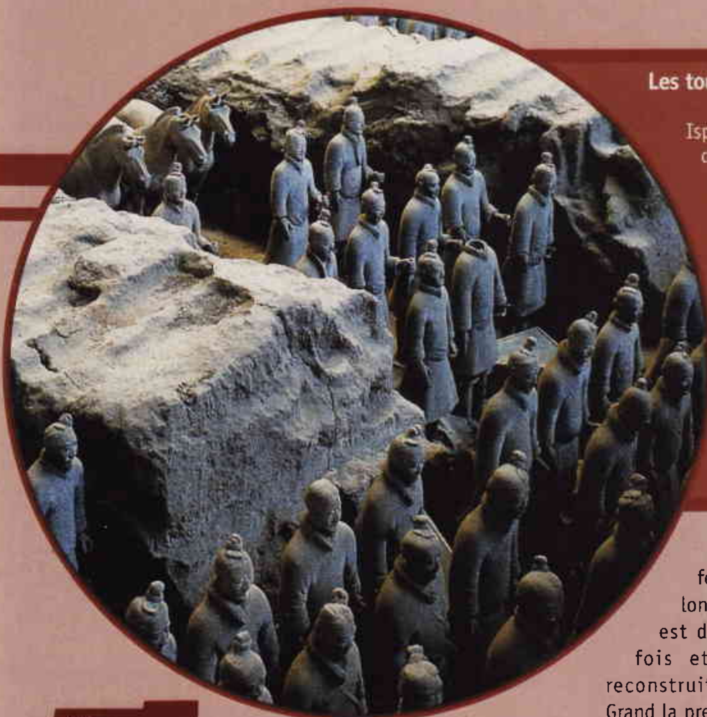
Ne vous aventurez pas seul, choisissez une caravane comprenant de cinquante à cent hommes, plus les bêtes. Utilisez de préférence des chameaux ; ceux-ci mangent et boivent peu, tout en supportant de lourdes charges. Prenez garde, il est conseillé de voyager en caravane les uns derrière les autres.



Ne vous attardez pas, les mauvais génies vous guettent. Ils se ruent sur le voyageur isolé, imitent la voix de ses compagnons, l'appellent par son nom et le persuadent de quitter la route par un autre itinéraire. Isolé, l'imprudent se perd corps et biens. Prenez garde à votre direction ! Le vent efface les traces de la caravane. Avant de vous arrêter dans un abri ou un caravansérail, marquez bien la direction à suivre. L'eau du désert est acre et amère. Pour persuader vos bêtes de s'abreuver, mélangez-la à un peu de farine. Pour vous protéger des bêtes sauvages (lions, tigres ou loups), allumez des feux de bambou. Les tiges se tordent et éclatent par le milieu, en faisant un boucan assourdissant, tant et si bien qu'on les ouït de dix lieues dans la nuit. Attachez les chevaux avec des chaînes, ils s'habituéront vite. Par-dessus tout, attention quand éclate le *"Kara Buran"*, la tempête noire. Le ciel s'assombrit, le vent rugit, des nuages de sable tourbillonnent, des pierres pleuvent sur les hommes et les bêtes. Le seul moyen de s'en sortir, c'est de s'envelopper de couvertures et de rester face contre sol, parfois pendant des heures. Même ainsi, certains meurent étouffés ou ensevelis.

La mer

Marco Polo rentre par voie maritime, via le détroit d'Ormuz. Lui et les hommes de l'empereur partirent 600 de Chine sur 13 bateaux ; ils arrivèrent 18 sur un seul bateau. Apportez des fruits en suffisance, les réserves d'eau deviennent vite saumâtres, propageant ainsi des épidémies qui font tomber les dents et provoquent des convulsions. N'abordez pas n'importe où ; les îles Andaman recèlent des hommes à tête et dents de chiens. Si vous devez faire escale, construisez une enceinte pour repousser les cannibales et les bêtes sauvages. L'une d'entre elles, l'unicorne (rhinocéros de Sumatra), est poilue comme un buffle, a des pieds d'éléphant et une corne au milieu du front. *"Il ne fait aucun mal aux hommes avec sa corne, mais seulement avec la langue et les genoux car, sur la langue, il a des épines longues et aiguës."*



Les tours de crânes

Ispahan voit s'avancer l'armée de Tamerlan. Plutôt que de résister, la cité perse choisit de se soumettre à un tribut afin d'être épargnée. Conformément à l'accord, elle ouvre donc ses portes aux troupes qui l'occupent sans pillage. Mais un incident se produit, un viol perpétré par un soldat. Du coup, la population massacre 3000 soldats timourides. Le *"Boîteux"*, furieux, organise un grand massacre pour se venger. Il impose à chaque unité militaire un quota de victimes mâles, vérifié par des contrôleurs. Quelques guerriers au cœur sensible répugnent à tuer d'autres musulmans. Ils rachètent à des camarades moins scrupuleux des têtes, au prix de 20 dinars d'abord, puis 10, puis 5, puis 1. Finalement, pris de soif de sang, les guerriers outrepassent les ordres et tuent sur une vaste échelle. Des femmes sont décapitées ; leur crâne est rasé et leur visage maculé de poussière, afin de les faire passer pour des hommes. Un témoin, l'historien persan Hafiz Abru, compte 45 minarets de crânes comptant chacun de 1000 à 2000 têtes, pour un total de 70 000.

Xi'an

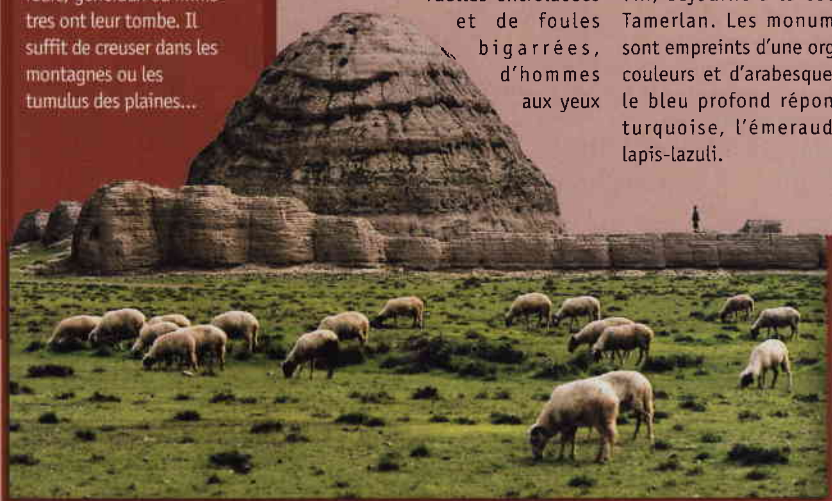
Bien que l'on retrouve des vestiges d'occupation dès le Paléolithique, c'est sous les Qin (350 av. J.-C.-207 av. J.-C.) que la ville prend son essor. D'abord capitale de leur nation, un des cinq royaumes combattants, elle devient celle de leur dynastie impériale quand les Qin prennent le pas sur leurs adversaires en 221 av. J.-C. La ville subit un incendie dévastateur lors de la chute du tyran Shihuangdi. Rebâtie sous les Han (206 av. J.-C. - 8 ap. J.-C.), elle est renommée Changan. Elle connaît son apogée sous les Tang (618 – 907). C'est alors une des villes les plus développées du monde : un million d'habitants. Majestueuse, elle sert de modèle pour de nombreuses villes asiatiques comme Nara au Japon. De Rome, on vient à Changan pour étudier et faire du commerce. Dix mille étrangers y vivent. C'est à partir d'ici que les grandes routes commerciales allant jusqu'en Europe se sont faites. La ville fait 80 km² et toute la superficie est délimitée par des remparts. Sans aucun doute, c'est le berceau de la civilisation chinoise. Près de 70 empereurs ont choisi de vivre dans la région.

Samarcande

Siècle après siècle, nulle cité d'Asie centrale ne fascine autant les Européens. Samarcande, c'est d'abord un rêve, un songe d'un Orient mystérieux et secret, de caravanes sur la route de la soie, de ruelles entrelacées et de foules bigarrées, d'hommes aux yeux en amande et de femmes brunes aux longues tresses. Elle est détruite maintes fois et maintes fois reconstruite. Alexandre le Grand la prend ; Gengis Khan la rase ; le terrible Timur Lang (Tamerlan) en fait, au 14e siècle, la capitale de son immense empire.

Étrange conquérant que cet homme au bras droit paralysé, boiteux, que ses hommes doivent hisser sur son cheval. Chef de guerre, il protège artistes et artisans, scientifiques et poètes qu'il ramène à Samarcande. Il embellit sa ville de *madrasa* (écoles coraniques), de mosquées, de caravansérails et de quatorze jardins aux noms poétiques, Bagh-e Delgosha (Celui-qui-ouvre-le-cœur) ou Bagh-e Behesht (Jardin de paradis)... Samarcande est alors surnommée *"le visage du monde"*. *"Samarcande est plus grande que Séville"*, rapporte en 1404 l'ambassadeur de Castille, Ruy Gonzalez de Clavijo. Avicenne, le médecin-philosophe, naît dans la région. Omar Khayyâm, le poète qui chante l'amour et le vin, séjourne à la cour de Tamerlan. Les monuments sont empreints d'une orgie de couleurs et d'arabesques, où le bleu profond répond au turquoise, l'émeraude au lapis-lazuli.

2004 : un grand nombre de tombeaux restent à découvrir dans la région de Xi'an. Depuis des millénaires, c'est ici que tous les empereurs, généraux ou ministres ont leur tombe. Il suffit de creuser dans les montagnes ou les tumulus des plaines...





Ispahan

Ispahan, *Aspahanum*, capitale de la Perse, est une ville célèbre, la plus grande, la plus belle de tout l'Orient. Faubourgs compris, elle a 7 lieues de tour. Il y a un grand nombre de palais, que domine celui du roi, qui a plus de 160 mosquées, 1800 caravansérails spacieux, plus de 260 bains, un nombre prodigieux de cafés, de bazars, de collèges, une infinité de jardins et de très grandes places, entre lesquelles on distingue *"le Mydan"*, une des plus belles places du monde : c'est là où on expose les riches marchandises de Perse et de toute l'Asie.

La Route est parsemée de villes de légende qui se sont développées grâce à l'immense apport culturel et économique des échanges entre l'Orient et l'Occident.



En 1071, Hassan ben Sabbah (ou al-Hassan ibn-al-Sabbah), un natif de Qom élevé dans la religion traditionnelle de la Perse, le zoroastrisme, se convertit à l'ismaélisme. Les adeptes de cette branche dissidente du chiisme musulman sont persécutés par les Arabes et les Turcs. Tués à vue dans le Moyen-Orient, ils se cherchent un refuge. Hassan ben Sabbah fonde une secte de cinq mille guerriers qui, le 4 septembre 1090, s'emparent de la forteresse d'Alamout, en Iran. De ce nid d'aigle imprenable, lui-même et ses successeurs établissent pendant deux siècles une domination occulte sur l'ensemble de la région, par le crime et le pillage des caravanes de la Route de la Soie. Les fidèles d'Hassan ben Sabbah prennent le nom d'Assassins !

Alamout est située à 1800 mètres d'altitude dans l'Elbrouz, une chaîne de montagnes qui surplombe la mer Caspienne.

Mongols et dissidents *en terre d'Islam*

Alliés des Chrétiens

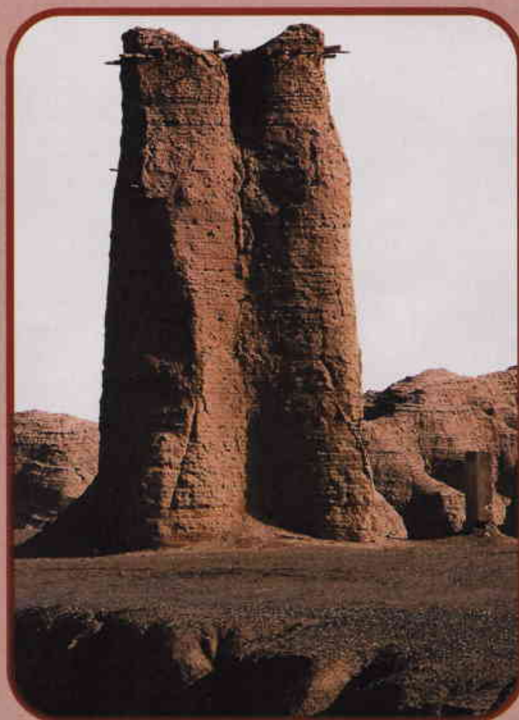
Hassan ben Sabbah fonde un État ismaélien nizarite et dès lors se fixe pour objectif d'établir la suprématie des Perses sur les Arabes et les Turcs. Peu de temps après, le pape Urbain II lance son premier appel à la croisade. Pendant les deux siècles que durent les croisades, les ismaéliens nizarites deviennent ainsi les alliés objectifs des croisés contre les Turcs et les Arabes.

Le pouvoir de la peur

Hassan forge sa puissance en pillant les caravanes à partir de ses nids d'aigle dispersés dans les montagnes d'Orient et en terrorisant les puissants seigneurs du cru. Ses disciples se montrent prêts à tuer sur son ordre au prix de leur vie... et avec la certitude de gagner par leur sacrifice le paradis, ses mets succulents et ses *houris* (vierges lascives).
La stratégie de l'Imam d'Alamut repose sur deux principes :
a) ne jamais attaquer en premier, conformément aux enseignements du Coran, d'où une stratégie défensive et non offensive. Son but n'est pas de faire la guerre, mais de se protéger de ceux qui la font, pour pouvoir se livrer à sa quête spirituelle.
b) en cas d'agression, éliminer l'attaquant avec le minimum de pertes humaines de part et d'autre et le maximum d'efficacité. Pour satisfaire à cette seconde règle, les Ismaéliens ne livrent pas de batailles classiques, trop meurtrières et à l'issue incertaine. Lorsqu'un groupe donné s'attaque à eux, un guerrier d'Alamout est envoyé pour en tuer le chef, c'est-à-dire celui dont émane la décision de les agresser. De cette façon, ils ne mettent en péril que la vie d'un seul des leurs et n'attentent, dans le camp adverse, qu'à la vie de celui qui est à la source du conflit, épargnant ainsi les combattants qu'il avait sous ses ordres. C'est ainsi que sont poignardés des vizirs, voire des chefs croisés comme le comte Raymond de Tripoli en 1152 ou le roi de Jérusalem Conrad de Montferrat en 1192.
Hassan I Sabbah devient alors célèbre dans tout l'Orient. Tous ceux qui tentent de s'en prendre à lui sont inéluctablement supprimés. Sa stratégie lui garantissant l'invulnérabilité, il échappe à la domination des divers tyrans de l'époque, dont il devient le cauchemar. En invalidant les règles du jeu de la guerre, il remet en question toute la structure de la hiérarchie militaire et les principes tactiques qui prévalent jusqu'alors. Il profite de la crainte qu'il inspire aux différents chefs de guerre pour leur réclamer un tribut annuel qui leur garantit l'immunité. Ils acceptent de le payer et fournissent ainsi à Alamout ses moyens de subsistance. Le complément est fourni par le pillage des caravanes de la soie.

Alliance fraternelle avec l'Ordre du Temple

Lorsque d'autres mystiques guerriers, les Templiers, entrent en relation avec les Ismaéliens sur la route des croisades, ils établissent une alliance mystique et séculaire, se considérant mutuellement comme des croyants de deux branches différentes et complémentaires. Ils décident de mener leur recherche en commun et s'allient dans la guerre sainte contre les agressions des Turcs d'origine mongole, non croyants et envahisseurs de Jérusalem. Les Templiers reprennent la tenue des Assassins, une tunique blanche comportant un trait vertical rouge, se contentant de rajouter un trait horizontal, pour symboliser la croix. Ils acquièrent à l'égard des autorités d'Occident une indépendance comparable à celle que les Ismaéliens ont acquise en Orient. Ils ne s'opposent pas à ces autorités, ne tentent pas d'utiliser leurs connaissances pour les combattre, mais se libèrent de leur emprise idéologique. Tant que durent les croisades, cette coopération entre les deux ordres mystiques guerriers d'Orient et d'Occident n'est jamais combattue ouvertement. Elle devient ensuite suspecte, jusqu'à l'élimination du Temple par Philippe le Bel. La collaboration des Templiers et des Assassins est alors occultée, seuls en subsistant quelques écrits de l'époque.



L'héritier le plus prestigieux de Hassan, Rachid-e-din, que les croisés surnomment le *"Vieux de la montagne"*, traite avec Richard Cœur de Lion et Saladin... Il est réputé pour impressionner ses visiteurs en ordonnant à ses fidèles de se suicider sous leurs yeux.

Les hommes de Gengis

À l'origine, la société mongole est organisée en clans. Ceci constitue un obstacle à l'unification de la nation. Le grand khan impose un nouvel ordre. Chaque homme fait partie, non plus d'un clan, mais d'une unité de dix, cent, mille ou dix mille individus. Un véritable code de lois, le yasa, régit la vie des Mongols. Il suffit qu'un seul déserteur ou un traître soit identifié pour que tous les membres de son unité soient impitoyablement exécutés en même temps que lui.
Les pays d'Europe et d'Asie ont déjà connu des incursions nomades comme celle d'Attila, mais les problèmes d'intendance et de pâtures faisaient toujours refluer les troupes montées. Cette fois, cependant, le khan a des idées d'empire universel et les moyens de ses ambitions. L'armée est essentiellement composée de cavalerie légère et lourde, ainsi que des contingents fournis par les pays conquis (infanterie chinoise et coréenne). Chaque cavalier se voit doté de trois chevaux, un de rechange et un autre pour le bât. Ces milliers de cavaliers sont très mobiles à cause de leur équipement léger. Protégé par une armure de cuir ou à lamelles métalliques, chaque cavalier est équipé d'un arc double, d'un javelot, d'un sabre et d'un lasso. Les chevaux de la cavalerie lourde sont caparaçonnés.

L'art mongol de la guerre

Les attaques sont préparées soigneusement, grâce à un service de renseignement très élaboré. Des espions infiltrés observent pendant des mois les unités et les déplacements ennemis ainsi que la configuration du terrain. L'armée mongole repose avant tout sur la complicité entre l'homme et son cheval. Les Mongols préfèrent utiliser la feinte et la ruse. Par exemple, durant la bataille, ils se protègent derrière une première ligne constituée de prisonniers raflés dans la population, les déguisant parfois en Mongols pour tromper l'ennemi. Pour grossir leurs effectifs, ils placent aussi des mannequins d'osiers sur des chevaux. Les manœuvres se font en silence : les soldats suivent les ordres donnés par des bannières noires et blanches. Si l'ennemi est supérieur en nombre, les Mongols ne l'attaquent pas de front. Ils saccagent les campagnes pour obliger l'adversaire à bouger. Ils le narguent avec une petite troupe qui l'arrose de flèches, puis simule la fuite, ce qui l'incite à se précipiter à sa suite. Cette tactique est une spécificité mongole ; les guerriers occidentaux et japonais considèrent la fuite devant l'ennemi comme déshonorante.
La bataille débute par les archers mongols, qui criblent de traits l'adversaire pour le désorganiser. Si l'ennemi attaque, ils s'enfuient en continuant de tirer. Enfin, au son du tambour, la cavalerie lourde charge. La cavalerie légère, placée sur les côtés, flanque l'ennemi sur le principe de la tenaille. Pourtant l'adversaire n'est jamais totalement encerclé. Les Mongols lui laissent une échappatoire pour éviter qu'il ne se batte jusqu'à la mort, occasionnant ainsi de lourdes pertes. La poursuite peut alors durer plusieurs jours. Mais l'adversaire est toujours rattrapé et décapité. Initialement, les Mongols éprouvent des difficultés pour s'emparer des villes. Mais très vite, ils ont recours à des ingénieurs chinois ou arabe expert en guerre de siège. Ils utilisent des trébuchets capables de projeter des boulets de pierre et les fusées explosives chinoises. Les cités prises sont pillées, incendiées et leurs habitants massacrés, pour dissuader les autres de résister. Seuls les artisans de valeur sont épargnés.

Le plus grand empire

Gengis Khan fait de l'armée mongole une machine impitoyable. À sa mort en 1227, l'empire mongol s'étend du fleuve Jaune à la mer Caspienne. Les Mongols constituent le plus grand empire jamais créé : l'Arménie, l'Iran, l'Afghanistan, la Birmanie, l'Inde du Nord, la Chine, la Sibérie, la Russie moscovite, la Géorgie, le Tibet, la Corée et la Crimée... Ils se hasardent même jusqu'en Hongrie et sur la côte Adriatique. Seuls les Japonais leur résistent à deux reprises (1274-1281), bien aidés par les typhons qui coulent une grande partie de la flotte. Ce territoire immense, trop difficile à contrôler, est morcelé en différents khanats. C'est le khan de Perse, un petit-fils de Gengis Khan appelé Hülegü, qui parvient finalement à anéantir la secte des Assassins en s'emparant d'Alamout en 1256. Il détruit aussi Bagdad et le califat abbasside en 1258. À partir du 14e siècle, les Mongols refluent en Perse et, surtout, en Chine, sous l'impulsion de la dynastie Ming.

"La plus grande jouissance d'un homme, c'est de vaincre ses ennemis, de voir les personnes qui leur sont chères le visage baigné de larmes, de monter leurs chevaux, de presser dans ses bras leurs filles et leurs épouses". Gengis Khan



L'histoire secrète des Mongols, écrit vers 1240 par un auteur inconnu, décrit la saga mongole jusqu'à l'époque des fils de Gengis Khan.

L'Arabe Ibn Battuta est l'auteur d'un récit de voyage (rihla) qui emmène le lecteur aux quatre coins du monde connu. Né à Tanger, Ibn Battuta est voué à un exil continu. Il parcourt 120 700 kilomètres (40 000 pour Marco Polo) et reste absent de chez lui vingt-huit ans. Certaines haltes, plus prolongées que d'autres, permettent de découper, un peu artificiellement, une série de voyages.



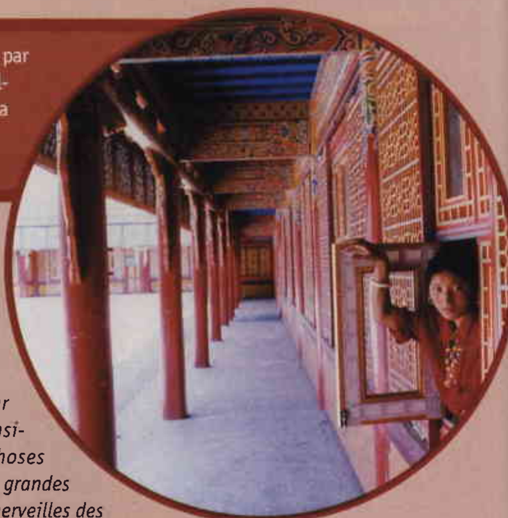


Récits de la route

"Un voyage d'un millier de lieues débute avec un seul pas." Proverbe chinois

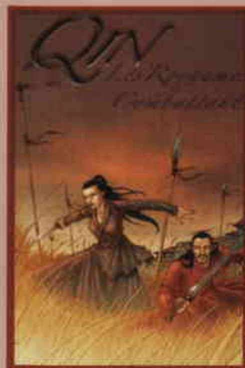
Le plus grand voyageur de tous les temps ?

2004 : Un programme international mené par l'Unesco vise à raviver le dialogue interculturel en fouillant le passé de la Route de la Soie. Que peut-il découvrir ? Existe-t-il d'autres raisons à son action ?



Le premier voyage, comme pour nombre de musulmans, a pour but La Mecque par l'Afrique du Nord, l'Égypte, le Haut-Nil et la Syrie ; Ibn Battuta y arrive en 1326. Deux mois après, quittant l'Arabie, Ibn Battuta se rend en Irak, puis en Iran méridional, central et septentrional, revient en Irak, à Bagdad, où il est boulversé par les ruines de la cité, détruite par les Mongols. Il court à Mossoul et se retrouve en Arabie, où il mettra à profit un séjour de trois ans (1327-1330) pour accomplir, chacune de ces trois années, le pèlerinage à La Mecque. Il part ensuite pour la mer Rouge, le Yémen, la côte africaine, Mogadiscio et les comptoirs d'Afrique orientale, revient par le golfe Persique et accomplit un nouveau pèlerinage à La Mecque en 1332. Quatrième voyage : cette fois, ce sont l'Égypte, la Syrie, l'Asie Mineure, les territoires mongols de la Horde d'or en Russie du sud, la visite de Constantinople, le retour à la Horde d'or, la Transoxiane et l'Afghanistan, d'où il gagne la vallée de l'Indus en 1333 et séjourne à Delhi jusqu'en 1342. Il y officie en qualité de juge pendant 8 ans. De là, Ibn Battuta gagne les îles Maldives, où il demeure un an et demi : ce sera son cinquième voyage. Un saut jusqu'à Ceylan, le retour aux Maldives, puis le Bengale, l'Assam, Sumatra, la Chine : Zhuanshufu. Septième voyage : retour, par Sumatra et Malabar (1347), jusqu'au golfe Persique, puis Bagdad, la Syrie, l'Égypte et nouveau pèlerinage en Arabie. De retour en Égypte, à Alexandrie, Ibn Battuta s'embarque pour Tunis (1349), d'où il gagne la Sardaigne sur un bateau catalan; il rentre par l'Algérie, Fès, le royaume de Grenade et, de nouveau, le Maroc, le pays natal. Un neuvième et dernier voyage : en 1352, le Sahara, les pays du Niger.

Cette fois, c'est bien la fin. Installé au Maroc, Ibn Battuta dicte sa *rihla* à un lettré, Ibn Djuzayy, sur l'ordre du souverain mérinide Abu 'Inan. En 1356 est achevé ce *Cadeau précieux pour ceux qui considèrent les choses étranges des grandes villes et les merveilles des voyages*. Ibn Battuta meurt en 1377.



La route du jeu

De nombreux jeux de rôle fournissent suffisamment d'infos pour utiliser la Route de la Soie comme le cadre d'une saga historique. Pour *Gurps* (Steve Jackson Games), les suppléments *Gurps China*, *Gurps Arabian Nights* et *Gurps Imperial Rome* couvrent une bonne partie du thème. La Chine de l'époque des Royaumes combattants bénéficiera prochainement d'un jeu de rôle de création française : *Qin*, par le 7ème Cercle !

Pour rejouer la saga des Templiers, rien de tel bien sûr que *Miles Christi* et son supplément *Assassins*, si vous parvenez à vous les procurer. Ce jeu de rôle français avait été publié par SPSR, maison d'édition désormais disparue. Dans l'univers contemporain occulte de *Nephilim* (Multisim), les Templiers ont un rôle impressionnant.

Il est possible d'utiliser la Route de la Soie comme théâtre de luttes occultes entre créatures surnaturelles. Dans le Monde des Ténèbres de White Wolf, un clan de vampires est identifié aux assassins d'Alamout, tandis que d'autres suceurs de sang accompagnent les Mongols et les Chinois dans *Blood & Silk*. La lutte entre Venise et Constantinople est brillamment décrite dans *Liber Constantinopolis* (Hexagonal).

Benoît Ruiz

Illustrations : Bastien Laurent

Photographies gracieusement fournies par l'Ambassade du Kazakhstan et par l'office de tourisme de Chine.

Bibliographie

La Route de la Soie de José Frèches, Éditions XO ; ce livret magnifiquement illustré est fourni gratuitement avec la trilogie de *L'Impératrice de la soie*, un roman historique de José Frèches contant les aventures du seul empereur chinois à avoir été une impératrice. Les trois ouvrages ci-dessous sont eux aussi des sources intéressantes pour jouer sur la Route de la Soie.

Chevaux et cavaliers arabes dans les arts d'Orient et d'Occident, Institut du monde arabe / Gallimard, 302 p., 49,90 , 2002.

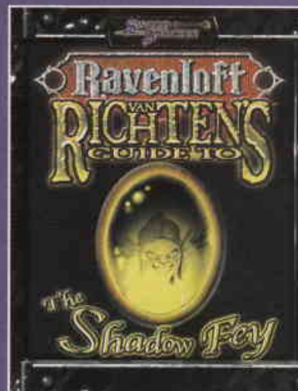
Sérinde, Terre de Bouddha, Réunion des Musées Nationaux, 430 p., 1995.

De Kaboul à Samarcande, de Svetlana Gorshenina et Claude Rapin, Découvertes Gallimard, 160 p.

Merci à l'ambassade du Kazakhstan et à l'office du tourisme de Chine pour nous avoir fourni du matériel iconographique.

Van Richten's Guide *to the Shadow Fey*

Les légendes écossaises distinguent deux cours féeriques rivales, la Seelie (lumineuse et bénéfique) et l'Unseelie (obscure et maléfique).



On dira ce qu'on voudra, les fées ne sont pas forcément les créatures qui viennent en premier à l'esprit lorsqu'on pense horreur gothique, fut-elle largement mâtinée d'*heroic fantasy* comme c'est le cas avec Ravenloft. Il est bien certain que Clochette, même relookée goth de la tête aux pieds, ne vaudra jamais Dracula, pardon Strahd. Les auteurs de ce supplément ont beau s'acquitter avec sérieux de leur quota d'aides de jeu, de fiches techniques et autres textes d'ambiance, rien n'y fait. Admettons que les fées de Ravenloft soient dââârk parce qu'elles aussi craignent la lumière du jour, ça ne les rend pas plus effrayantes pour autant. Reste un supplément très correct, sans doute pas le plus utile des guides Van Richten, mais qui peut certainement rendre des services aux meneurs en mal d'exotisme sylvestre.

Johan Scipion

Supplément d20 pour **Ravenloft** édité par **ArtHaus / Sword & Sorcery**. **126 pages** en anglais. **23 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Aasimar *& Tiefling*

Depuis la sortie de *Planescape* en seconde édition, les plans sont devenus plus communs et surtout plus faciles à mettre en scène pour les MJ. Ce supplément présente deux races planaires dont l'origine remonte à des factions cosmiques. Alors que les aasimars sont d'essence mi-divine ou céleste, les tieflings sont eux, à l'opposé, liés aux plans infernaux. Des règles de création, accompagnées de neuf classes de prestige, permettent de découvrir ces ennemis de toujours. Sept nouvelles races planaires sont aussi décrites pour développer vos campagnes. En particulier, les cambions ou nephilims sont des planaires dotés d'une essence divine ou maléfique pure, ce qui les rend beaucoup plus puissants. La panoplie habituelle de dons et compétences est bien sûr présente De nouveaux objets magiques, qu'il vaut mieux utiliser avec parcimonie, sont présentés. Le tout se termine par une série d'archétypes assez classique pour vous aider avec les PNJ.

Enfants du Mal



Asgard



Supplément d20 édité par **Green Ronin Publishing**. **96 pages** en anglais. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

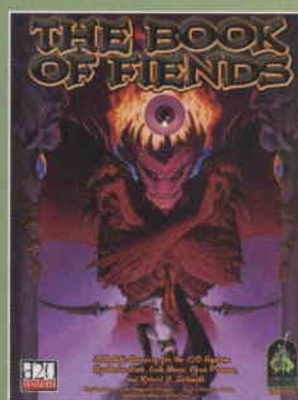
The Book *of Fiends*

Décidément, l'édition 3.5 de *D&D* a bon dos. Profitant de cette bonne excuse, Green Ronin réédite *Legions of Hell* et *Armies of the Abyss* dans un même supplément, non sans y inclure également le très attendu *Hordes of Gehenna*, jamais publié auparavant. Autant pour les vaches à lait qui avaient acheté les deux premiers suppléments susnommés et se retrouvent contraints d'investir dans un ouvrage coûteux, dont ils possèdent déjà les deux tiers, pour accéder au nouveau matériel. Bien sûr, l'excuse d'une mise à jour en 3.5 pourrait dédouaner Green Ronin de cet acte purement commercial, qui décevra plus d'un naïf, persuadé que le ronin vert possédait un minimum de respect envers son fidèle *"lectorat"*. Malgré tout, *The Book of Fiends* demeure un très bon supplément pour qui veut compléter son bestiaire diabolique, démoniaque et daemoniaque. Il est tout de même dommage que l'éditeur ait succombé aux sirènes du mercantilisme facile, millésimé d20.

Daemoniaque

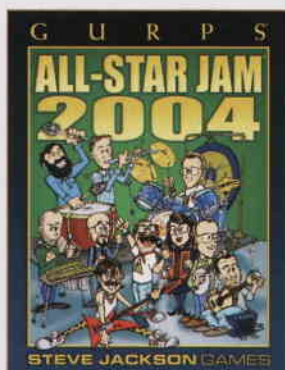


Fab.



Supplément d20, édité par **Green Ronin Publishing**. **224 pages** en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Gurps All-Star Jam 2004

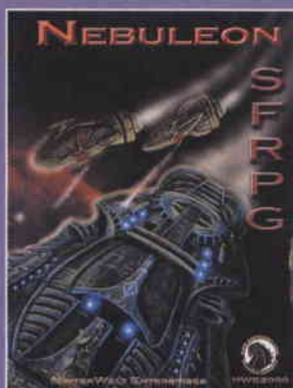
La 4ᵉ édition de Gurps arrive cet été, ce qui sera l'occasion pour les anglophiles de trancher entre ça et le système Hero ou Fudge, plus une demi-douzaine d'autres systèmes génériques.

Chez Steve Jackson Games, ils publient de tout, parfois même n'importe quoi. Le bon côté de la chose, c'est qu'ils se permettent des innovations originales, comme ce supplément *Gurps* où la maison texane a laissé carte blanche à dix auteurs vedettes (dont Hite, Masters, Pulver et j'en passe...). Pour faire quoi ? Et bien, ce qu'ils veulent, justement ! Résultat : un excellent supplément-délire, qui vous rappellera les compilations de *Pyramid*, quoiqu'en plus déjanté. De petits bijoux, juste pour lire ou se faire des *one-shots* inattendus : les chasseurs de fantôme, tout sur les Zeppelins et autres dirigeables, les conducteurs de train du système Meridian, un *setting* de capes et d'épées fantastico-baroque, et mon favori, le Mythic Babysitting – où comment garder bébé Cthulhu, à jouer en se passant le *babysitting* blues de Renaud...
Vivement l'édition 2005 !

7.7

Supplément pour **Gurps** édité par **Steve Jackson Games**.
130 pages en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Nebuleon

SF classique

Troisième jeu de HinterWelt Enterprises, *Nebuleon* est également leur premier essai dans le domaine de la SF. Utilisant leur système de jeu maison baptisé Iridium, les règles de création s'intéressent plus particulièrement aux compétences des personnages, reléguant les attributs au second plan. L'univers est quant à lui assez classique, décrivant une partie lointaine de la galaxie, dans laquelle humains et extraterrestres vivent en plus ou moins bonne harmonie, explorant l'espace infini. La technologie se veut quant à elle *"réaliste"*, tout comme les races qui découlent d'une évolution logique. *Nebuleon* emprunte à de très nombreux classiques de la SF, sans pour autant réussir à trouver cette once d'originalité qui lui permettrait de sortir du lot. Au final, sa lecture fait ressentir à quel point *Fading Suns* a relégué à des années lumières tous les autres jeux de SF, quels qu'ils soient. *Nebuleon* possède tout de même un charme un peu désuet, qui plaira aux adeptes du genre.

Fab.

Jeu de rôle édité par **HinterWelt Enterprises**.
240 pages en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆



Earth Companion

L'équipe de Dream Pod 9 se balade dans des endroits bizarres en ce moment : Russie, Turquie... L'explication est sur www.shadowsquad.com et arrivera un jour dans nos cinémas !

Avec l'avènement de la troisième édition du jeu phare de Dream Pod 9, les suppléments font peau neuve... et de façon tout à fait réussie. *Earth Companion* se présente comme un ouvrage massif (256 pages) et la couverture met tout de suite dans l'ambiance. Les Terriens sont de retour et pas forcément contents... les autres non plus d'ailleurs ! L'histoire de la Terre, de ses conquêtes, déroutes et autres revers de fortune est donnée dès le début (après une rapide présentation du système solaire) mais fait place rapidement au cœur du sujet : la Terre de *Heavy Gear*, avec ses multiples factions, ses modes de vie étranges, ses militaires omniprésents et l'habituelle course à l'armement pour la reprise de l'hégémonie spatiale. Il faut remarquer l'extraordinaire travail effectué sur l'armée terrienne, de l'infanterie à la flotte spatiale : on s'y croirait (on signe où commandant ?). Un très bon supplément.

Gaëtan Bothorel

Supplément pour **Heavy Gear** édité par **Dream Pod 9**.
256 pages en anglais. **34 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



Vehicle Companion

Vous n'avez pas d'âme...

Autre supplément de poids pour *Heavy Gear*, ce Vehicle Companion me laisse un peu plus dubitatif. Il s'agit ni plus ni moins d'un catalogue de plus de 250 pages sur du matériel en tout genre (*gears*, avions, artillerie, etc.) des différents protagonistes de l'univers de *Heavy Gear* déjà présentés dans des suppléments antérieurs. Si le contenu est d'une qualité incontestable, varié et donne envie d'en mettre plein la tête à ses pauvres PJ (z'avez vu le dernier canon ultra longue portée avec visée laser au millimètre ? non ? attendez...), il ne s'agit ni plus ni moins que d'un vaste catalogue. Dream Pod 9 nous avait pourtant souvent habitué à mettre une petite pincée d'univers en saupoudrant le tout d'idées de scénarios par le passé (on est mal dressés quand même !). Si vous commencez *Heavy Gear* avec la 3ᵉ édition, ce supplément s'avère néanmoins très efficace et offre une variété inestimable dans l'équipement.

Gaëtan Bothorel

Supplément technique pour **Heavy Gear**, édité par **Dream Pod 9**.
256 pages en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Universe Primer

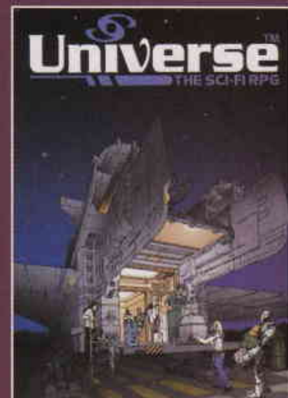


Dans un contexte de science-fiction asimovienne, voici le jdr aux règles les plus simulationnistes que j'aie jamais vues. À tel point que ce *Primer* ne contient en fait qu'une partie des règles, les plus absconses se trouvant dans un supplément à paraître. Tant mieux, diront certains, ça permet d'apprendre les bases avant le reste : le système est jouable tel quel. Il repose sur des caractéristiques et compétences, et sur l'usage de points d'action pour le combat. Marrgen, la planète de départ, est longuement décrite. Deux sous-espèces d'humains l'ont colonisée en même temps sans s'apercevoir d'abord de la présence des autres, sont entrées en guerre, puis se sont mises à la coexistence pacifique. Le détail offert par les règles est plaisant à partir du moment où la complexité ne prend pas le pas sur la jouabilité. L'OverLord (MJ) comme les joueurs (pas trop nombreux de préférence) devraient lire soigneusement le livre. Téléchargez la feuille de perso (12 pages) sur la toile si vous êtes tenté...

Cyril Pasteau

Jeu de rôle édité par **Tower Ravens**.
320 pages A5 en anglais. Environ **29 €** sur www.towerravens.com. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Geonosis and *the Outer Rim Worlds*

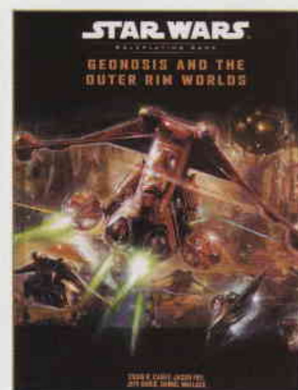
Ils ne prennent que leur moto, leur nana et leur insigne pour parcourir les étendues sauvages du bitume... Ne vous faites pas passer pour l'un d'eux ou ils vous casseront la gueule ! *Hell's Angel*, Flammarion, 398 p., 22 €

La Bordure Extérieure représente la dernière zone habitée de la Galaxie avant l'espace impitoyable et ténébreux. Plus que toute autre, c'est un endroit propice aux aventures ; la majeure partie de la saga s'y déroule. Si Tatooine avait déjà eu droit à son supplément d20, ce n'était pas encore le cas de Bespin, Endor ou Geonosis. Ajoutez à cela les planètes découvertes avec les BD ou les romans, et voici pas moins de 26 planètes prêtes-à-jouer. Quelques pages plantent à chaque fois le décor. Des récapitulatifs historiques bien faits permettent de jouer à n'importe quelle époque. Les débuts d'aventure fournis facilitent le travail du MJ qui n'a plus qu'à décider de la direction de l'intrigue. Il n'y a pas de quoi faire une campagne autour d'une seule planète, mais ce n'est pas vraiment le style Guerre des Étoiles, de toute façon. C'est idéal pour de brefs passages sur chaque planète.

Kyrk Heegard

Supplément pour **Star Wars** édité par **Wizards of the Coast**.
160 pages en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



The Book of LARP

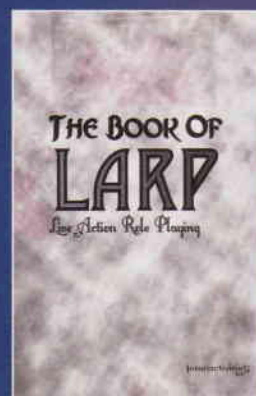


Dans le dernier numéro, nous avions découvert *Rampant*, un système de GN médiéval fantastique américain quelque peu dépassé. *The Book of LARP* (LARP = *Live Action Role Playing*, qui correspond à notre Jeu de Rôles Grandeur Nature) nous laisse entrevoir que les Américains sont capables de mieux faire avec ce livre qui offre une approche plus généraliste, appropriée à des débutants. La présentation souligne le côté amateur, notamment avec les dessins qui remplacent les photos cruellement absentes. Cependant la démarche fait apparaître une certaine réflexion accompagnée d'exemples. On y trouve en effet six mini-GN pour 4 à 8 joueurs, autour de thèmes originaux qui illustrent bien la diversité du GN. Le système de jeu proposé est encore trop proche du jeu de rôles sur table avec des caractéristiques pour les personnages, des actions découpées en séquences de jeu et des comptages de points qui cassent l'ambiance et diminuent le réalisme. Il s'adresse donc à des débutants qui pourront, avec de l'expérience et du bon sens, rendre cela plus fluide...

Olivier Guillo

Recueil sur les **jdr GN** édité par **Interactivities Ink**.
256 pages en anglais. Environ **32 €** sur www.interactivitiesink.com. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Game Master's *Guide*

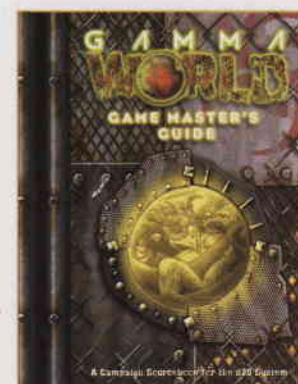
Une petite balade au paradis des radiations ? C'est par ici : www.angelfire.com/extreme4/kiddofspeed.

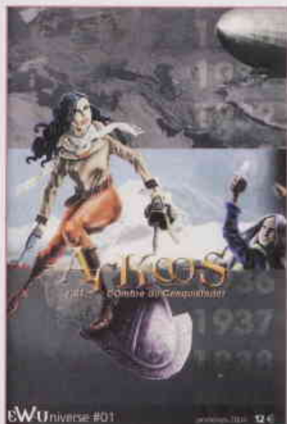
Voici un supplément décevant malgré quelques bonnes idées. Une bonne moitié du recueil est consacrée à des *"conseils"* très généraux sur la manière de mener une campagne (on pourra cependant en tirer quelques sujets de scénarios). Peut-être qu'un chapitre de quelques pages aurait été amplement suffisant. En deuxième partie, on attaque les choses sérieuses avec les différents dangers de cet univers comme les radiations, la météo pour le moins capricieuse ou les caprices de la nanotechnologie. On a également droit à une description de plusieurs Alliances Cryptiques (ahhh ! les bons vieux Chevaliers de la pureté génétique !), ainsi qu'à une présentation d'autres environnements de jeu situés à différents âges de l'humanité, après les Dernières Guerres. Les deux derniers chapitres sont consacrés à des considérations plus techniques sur le système d20. En résumé, un *Master's Guide* qui ne fait qu'effleurer de nombreux sujets sans jamais entrer dans les détails et qui donne une forte impression de flou à cet univers pourtant si riche qu'est Gamma World. En espérant que le prochain supplément réservé aux Alliances cryptiques ne soit pas aussi vague...

Philippe Tessier

Supplément pour **Gamma World** (nécessite le Player's Handbook de D&D) édité par **ArtHaus / Sword & Sorcery**. **176 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆





Arkeos : *L'Ombre du Conquistador*



Pulp et pas cher

Reprenant le principe lancé jadis par Siroz, *Arkeos* réunit sous une même couverture, et à prix modique (pour ne pas dire dérisoire), un système de jeu et de magie accessible, un univers de jeu bien connu (les années 30), le premier épisode d'une campagne en sept parties, et un écran quatre volets. La création de personnage n'a franchement rien de bien sorcier, même si elle nécessite un peu de temps ; quant aux actions, elles sont résolues à l'aide d'un d20 (le résultat doit être supérieur ou égal au niveau de difficulté), et peuvent nécessiter l'utilisation de points d'éclat. *L'Ombre du Conquistador* pose le décor résolument pulp de cette campagne, avec une intrigue pour le moment assez linéaire, mais qui promet. Avec un peu de chance, la suite sera dans vos boutiques quand vous lirez ces lignes. Compte tenu de son prix, *Arkeos* mérite vraiment qu'on s'y attarde.

Michaël Croitoriu

Jeu de rôle complet édité par **Extraordinary Worlds Studio**.
76 pages + 1 écran en français. 12 €. Disponible.

Note : ★★★★☆



Le Compendium des Avantages *Indispensables de Cugel*

> *"L'ignorance n'exclut pas la fermeté d'opinion" ; "Les scrupules intellectuels sont les tremblements de l'esprit" ; vous en voulez d'autres ? Lisez le Petit traité à l'usage de ceux qui veulent toujours avoir raison* de Georges Picard (éd. José Corti).

Manuel de l'escroc

Une fois de plus, force est de remarquer la qualité de la traduction de ce supplément pour *Dying Earth*. Sa simple lecture vous plongera aussitôt dans un univers délicieusement suranné et parfaitement dépaysant. Ce supplément vous propose de découvrir de nouveaux objets magiques, des gadgets et de nouveaux tours. Vous y apprendrez aussi comment escroquer son prochain avec talent et panache. Très orienté pour servir de livre de chevet aux joueurs du jeu (quelques ajouts peuvent parfaitement permettre de booster des personnages dans ce jeu qui n'est pas conçu pour cela), les meneurs de jeu créatifs (s'il ne l'étaient pas ils joueraient de toute façon à autre chose) sauront y trouver des trésors d'inspirations en vue d'aventures épiques et burlesques. Cet assemblage d'éléments parfaitement superflus est donc totalement indispensable à tout fan digne de ce nom de *Dying Earth*.

Geof

Premier supplément pour **Dying Earth**, La Vieille Terre, édité par **Oriflam**.
80 pages en français. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



Sur la terre comme au ciel

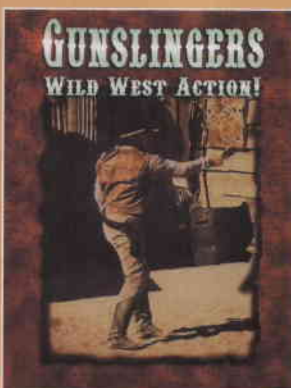


"Wouah, y'a un jeu dans l'jeu !!!" Eh oui, les anges et les démons désoeuvrés entre deux missions, peuvent aussi s'amuser en récoltant les points de bonne ou de mauvaise action, grâce à ce sympathique ouvrage. Pour ça, il suffit de les mettre en relation avec les assoc', cercles et autres groupes hétéroclites (des compagnons du marronnier magique à l'ordre vertueux de St John de la Matraque) qui y sont présentés. Chaque description de ces organisations européennes de petite envergure est assortie de fiches de perso, de tables permettant de gagner les points susnommés (au bout de 20, on gagne un PA) et surtout d'innombrables idées de petits scénarios bien pratiques pour combler un blanc dans une campagne ou pour faire une ch'tite partie anodine. Loin des campagnes monolithiques parues récemment, elles permettent de jouer des intermèdes sans conséquences, et donc sans se prendre la tête, tout en décrivant le quotidien des anges et des démons. Et en prime, on a trois bons scénarios, quelques nouveaux profils et un bon p'tit topo sur les péchés capitaux. Autant dire que cette mine à idées est indispensable si le truc rose et mou que vous avez entre les oreilles commence à sentir le renfermé.

St Sandy Julien

Supplément pour **INS/MV** édité par **Asmodée éditions**.
128 pages en français. **23 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



Gunslingers

> Le système de jeu *Action!* est disponible en téléchargement gratuit sur www.action-system.com.



Wild Wild West

Enfin un supplément digne de ce nom sur le Far West. Que vous utilisiez, ou non, le système de jeu Action!, vous trouverez une masse d'informations passionnantes dans cet ouvrage, que l'on aurait aimé un peu plus épais. Malgré tout, rien ne semble manquer pour incarner un personnage de l'Ouest Sauvage et le faire évoluer dans un univers où une vie se joue sur un coup de poker ou dans une allée poussiéreuse, un colt à la ceinture. Allant jusqu'à comporter des règles spécifiques sur la médecine du 19e, *Gunslingers* propose même un scénario, ainsi qu'un glossaire et une bibliographie/cinématographie des plus intéressants. Et le meilleur dans tout ça, c'est qu'il ne vous en coûtera qu'une poignée de dollars… ou d'euros.



Fab.

Supplément pour **Action!** édité par **Gold Rush Games**.
168 pages en anglais. Disponible.

Note : ★★★★☆

Dan Brereton's *Nocturnals*

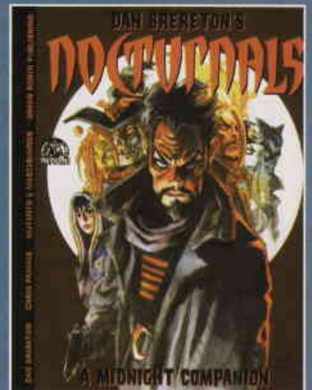
L'univers décalé de Brereton a été une source d'inspiration directe pour le rocker déjanté Rob Zombie. Il suffit de regarder la bobine de celui-ci !

À mi-chemin entre le *sourcebook*, l'*artbook* et le supplément de jeu de rôle, *Nocturnals* décrit avec exhaustivité l'univers développé par Dan Brereton dans ses comics. À la tête d'un groupe de justiciers ressemblant à des monstres de foire, Doc Horror lutte contre les créatures qui menacent Pacific City. Vampires, zombies et sombres alliances hantent les rues de la ville, et c'est sans compter sur ce qui se cache au-dessous. En guise de surprise, un nouvel adversaire, nommé Rictus, se dresse face à Doc Horror et ses amis dans une BD inédite de 16 pages. La qualité de l'ouvrage est exceptionnelle et l'on ressent immédiatement que l'éditeur a voulu en faire un objet de collection qui ravira aussi bien les rôlistes que les fans de la série. A réserver tout de même aux amateurs d'univers déjantés et plus axés gunfights que supers pouvoirs.

Fab.

Supplément **d20** pour **Mutants & Masterminds**, édité par **Green Ronin Publishing**. **160 pages** couleur en anglais. Disponible.

Note : ★★★★☆



Michaelites



Voici le premier supplément décrivant l'un des cinq ordres d'Anges de l'Église Angélique, les Michaelites, ceux qui sont à l'image de Dieu. La part belle est faite à l'ambiance et seules quelques pages sont émaillées de détails techniques, loin d'être les plus intéressants. Vous y trouverez la description de l'ordre michaelite et de son Himmel (dont un plan est fourni), mais aussi de Roma Aeterna, siège de l'Église Angélique et résidence du Pontifex Maximus Petrus Secundus. Ce supplément est indispensable pour ceux qui veulent s'immerger complètement au sein de l'Europe dévastée qui sert de cadre à *Engel*. Intéressant et complet, il nous fait ressentir d'autant plus intensément le manque des autres *order books*. Seul bémol, peu de révélations sont faites et ce sera donc à chacun de modeler les informations à sa convenance.

François Grémillon

Supplément **d20** pour **Engel**, édité par **ArtHaus / Sword & Sorcery Studios**. **96 pages** en anglais. 20 €. Disponible.

Note : ★★★★☆



Age of Legend

Dawnforge, successeur d'Earthdawn?

Le livre de base de *Dawnforge* m'avait laissé vraiment un bon goût dans la bouche… Et bien, je peux dire que le livre du joueur n'a fait que répéter cette agréable sensation. Il bénéficie d'une présentation superbe dans une couverture souple. Des illustrations d'une très bonne qualité ponctuent le texte et les cartes qui ouvrent chaque chapitre sont de très bonne facture.
Le supplément est chapitré par région d'origine possible pour les personnages. Chaque race régionale se voit dotée d'avantages et de défauts qui lui sont propres. Ainsi, les chasseurs d'Anderland sont dotés de capacités de survie bien au-dessus de la moyenne, tandis que les elfes de nuit de Syldanyr, habitant les grottes profondes de la région, possèdent un sang particulièrement épais qui leur permet de cicatriser plus vite. Quand on voit le nombre de possibilités de customisation de son personnage dont les choix sont à multiplier entre les races, les classes, les talents, les religions, les ordres et les régions d'origine de celui-ci, on ne peut que baver !

Compagnon du joueur

Philippe Lecomte

Supplément **d20** pour **Dawnforge : Crucible of Legend**, édité par **Fantasy Flight Games**. **128 pages** en anglais. Disponible.

Note : ★★★★☆



Gazetteer



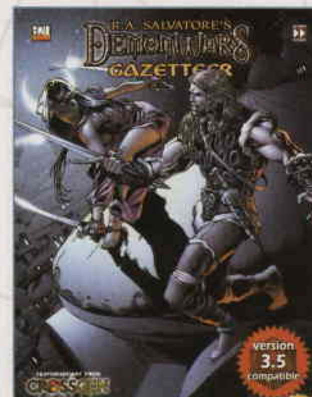
Demonwars : Gazetteer développe de nouvelles races et nations humaines, à présent accessibles aux joueurs. Les cultures, relations, pouvoirs ou histoires de ces peuples et nations sont détaillés, ainsi que des objets magiques, des animaux typiques et un lieu particulier donné à chaque fois en exemple. La lecture n'est pas très enthousiasmante et on a parfois l'impression de s'être perdu dans une encyclopédie, le côté intellectuel et utile en moins. Néanmoins, pour tout MJ qui souhaite donner un caractère propre à son univers de *Demonwars*, ce supplément a le mérite de fournir le catalogue idéal de races. On peut cependant regretter l'absence d'un scénario ou de pistes de campagne pour mettre en jeu les aspects développés dans l'ouvrage.

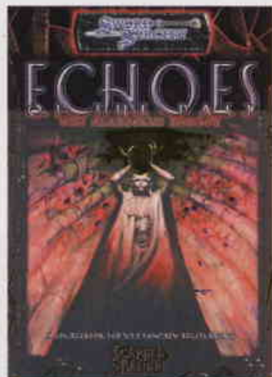
Races et nations humaines

Gaëtan Bothorel

Supplément **d20** pour **R.A Salvatore's Demonwars**, édité par **Fast Forward Entertainment**. **128 pages** en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆





Echoes of the Past

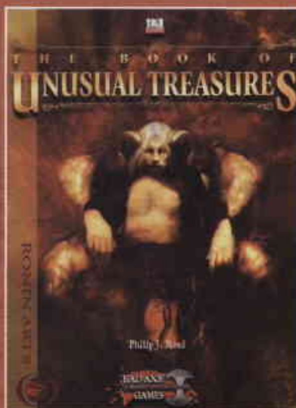
La nuit du retour des Slarecians

Ils nous avaient prévenus que les Slarecians étaient bel et bien morts... Ils ont menti... Enfin presque. Disons plutôt que les créateurs des Scarred Lands n'ont pas pu s'empêcher de pondre un supplément répondant à toutes les questions que les meneurs se posaient sur ce peuple de psis (cultes, ruines, objets magiques, etc.). Grand bien leur en fasse ! L'historique justifie à lui seul l'achat d'*Echoes of the Past*. De toute façon, rien ne vous oblige à mettre en scène le retour des Slarecians savamment orchestré dans cet ouvrage. Car pas besoin d'être devin pour imaginer qu'un tel événement bouleversera à tout jamais la face de Scarn, et *a fortiori* votre campagne. Après tout, il a quand même fallu que les dieux et les titans se prennent la main pour se les faire... Une chose est sûre, aucun meneur digne de ce nom ne passera à côté d'un aussi bon supplément.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour **Scarred Lands**, édité par **Sword & Sorcery / White Wolf**.
144 pages en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



The Book of Unusual Treasures

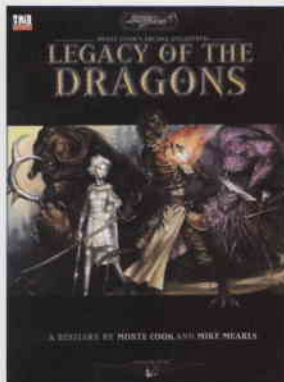
Manuel de l'escroc

Ce livre contient à peu près tout et n'importe quoi. Du livre de cuisine aux objets et armes magiques, en passant par les composants de sorts, c'est un véritable fourre-tout auquel nous avons affaire. Compilant quelques bonnes idées, noyées dans la masse, ce supplément souffre des mêmes défauts que tous ses congénères : un manque d'homogénéité. À croire que le joueur de Donj' achète tout ce qui passe à sa portée, du moment qu'il est marqué *"d20 system"* sur la couverture. Bien sûr, quelques points positifs empêchent ce livre de tomber dans l'anonymat complet : la partie réservée aux composants de sorts permettant d'en améliorer les effets et les quelques objets magiques originaux. Malheureusement, l'équilibre de l'ouvrage contraste avec les règles officielles et demande une grande prudence de la part du MD, s'il compte intégrer quelques éléments pris de-ci, de-là. À réserver aux collectionneurs, ainsi qu'aux fans de Christopher Shy, qui a réalisé l'illustration de couverture.

Fab.

Supplément pour le **système d20** édité par **Bad Axe Games**.
94 pages en anglais. **14€**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆





Legacy of the Dragons

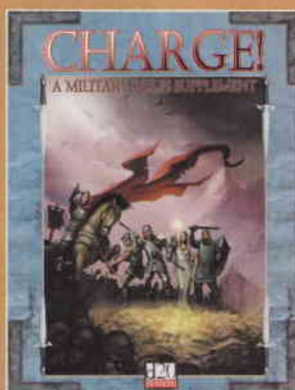
Interactions entre créatures

Après un opus de règles et un exposé très (trop ?) synthétique sur l'univers de Diamond Throne, Monte Cook revient à la charge avec un bestiaire regroupant pas moins d'une cinquantaine de *"rejetons"* de dragons, et une bonne douzaine de PNJ, souvent retors, mais rarement enclins à s'allier aux PJ. L'intérêt d'un tel outil réside dans les passerelles aménagées entre les différents monstres, à l'instar de la haine entretenue par la *Shuyarn* pour le *Rune Reaver*, et de l'adoration que vouent les grynlocs aux *Rune Manifests*. Dans un genre un peu moins gros bill, j'ai pas mal apprécié les *Nawer's Curse* et le *Dread Helminth*, qui sera admirable dans le rôle de pétasse dans le gâteau. En revanche, malgré la présence d'un chapitre de conversion, je suis plutôt réservé quant à l'utilité de *Legacy of the Dragons* pour des meneurs étrangers à l'*Arcana Unearthed*.

Michaël Croitoriu

Supplément d20 pour **Diamond Throne**, édité par **Malhavoc Press**.
160 pages en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Charge!

Chouette, encore un supplément sur les batailles dans *D&D* (notez le ton ironique). Pourtant, cela commençait assez bien, avec une introduction précisant qu'il ne s'agit pas là d'un énième recueil sur les combats de masse, mais d'un supplément mettant l'accent sur les joueurs au sein de conflits de plus ou moins grande envergure. Du coup, tout y est : nouvelles classes, classes de prestiges, dons, sorts, etc. En fait, mis à part un déséquilibre évident avec les règles officielles, on se surprend à découvrir quelques bonnes idées comme la classe de prestige du Bounder (un pleutre qui s'octroie les lauriers d'autrui).

> *L'Art de la Guerre*, écrit par Sun Tzu au 5e siècle avant J.-C., demeure la référence ultime en matière de stratégie militaire.

À l'opposé, les tables de rencontres, réservées aux batailles, sont d'un intérêt proche du néant, mais peuvent servir à un MD en manque d'inspiration. Enfin, quelques informations sur les tactiques employées en temps de guerre ne vous dispenseront pas de l'achat d'un livre sérieux sur le sujet. Mais si, malgré tout, vous êtes un inconditionnel de la guerre, pourquoi pas...

Fab.

Supplément pour le **système d20** édité par **Living Imagination Inc**.
128 pages en anglais. **20 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆



Advanced Player's *Guide*

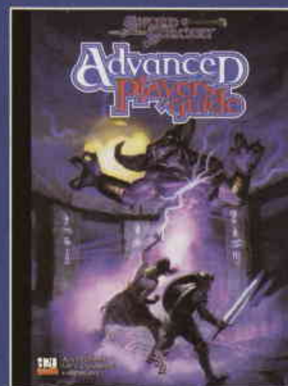


Encore un supplément prétexte à de nouveaux dons, classes de prestige et sorts ? Oui, et non, car à l'instar de l'*Unearthed Arcana*, cet *Advanced Player's Guide* propose une pelletée de variantes. Les joueurs *"old school"* se réjouiront du retour des tables de coups et d'échecs critiques (corps à corps et magie), les autres préféreront la disparition de l'initiative au profit d'un système de combat découpé en phases, et l'apparition d'une magie alimentée par des points de mana plutôt que des emplacements de sort. Deux autres idées sortent également du lot : un système de Merits & Flaws compensant les caractéristiques trop basses ou trop hautes, et des règles de construction de communauté calquées sur la création de personnage (caracs, dons, compétences, etc.). Mais compte tenu du prix, vous avez fort intérêt à peser le pour et le contre avant de passer à la caisse. D'autant plus si vous possédez déjà l'*Unearthed Arcana*.

Michaël Croitoriu

Supplément pour **le système d20** édité par **Sword & Sorcery**. **200 pages** en anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Love And War

> **Parmi les ordres de chevalerie *"historiques"*, citons l'Ordre de la Sainte Ampoule fondé en 496 et consacré à St-Rémi, lequel s'était vu apporter par une colombe l'ampoule d'huile avec laquelle il avait oint Clovis. À l'époque, les pigeons savaient se rendre utiles.**

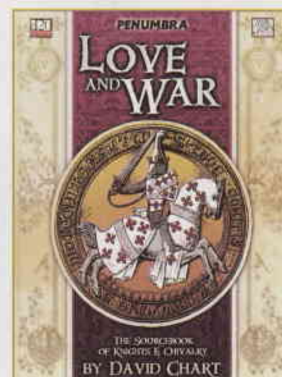
Chevaliers !

Si un jour vous décidez que votre personnage doit être un chevalier, n'allez pas plus loin. Le titre adapté aurait dû être *"Knight Handbook"* ou quelque chose dans le genre. On se retrouve en terrain connu, noyé sous les dons et les classes de prestige à gogo. On s'aperçoit qu'il existe au moins 50 types de chevaliers différents allant du beau et preux paladin au mage chevalier qui se bat à l'aide de sorts de contact. Selon le type de personnage que vous voulez incarner, vous pourrez choisir un ordre qui reflètera votre vision des choses par l'intermédiaire de nombreux avantages et défauts à jouer. Une grosse partie est consacrée aux quatre vertus principales que se doit de posséder un chevalier : Valeur, Loyauté, Piété et Amour. Un supplément à ne pas mettre entre toutes les mains, surtout si vous avez des gros bills dans votre entourage...

Philippe Lecomte

Supplément pour **le système d20** édité par **Atlas Games**. **168 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



A Magical Medieval Society : *Western Europe*

La magie au quotidien

Un supplément d20 qui se vante sur la couverture de n'offrir ni nouveaux sorts, ni classes de prestige, ni nouveaux dons est assez rare pour être remarqué. La magie tient une place prépondérante dans un univers fantastique. Pourquoi devrait-on limiter l'usage de celle-ci à des individus alors qu'elle peut servir la population d'une ville ? Avoir un puits qui purifie automatiquement l'eau qu'on en retire ou des bâtiments ignifugés magiquement pour les protéger contre les incendies est le genre d'idée proposée dans ce livre. Vous y apprendrez un nombre incalculable de détails traitant du moindre élément intervenant dans la vie d'une cité : ses sources de revenus, l'organisation de ses guildes et même son système sanitaire... Ce supplément d20 est donc un ouvrage dense et complexe avec un souci d'exhaustivité (on vous donne tout au cas où cela servirait un jour !). Utile...

Philippe Lecomte

Supplément pour **le système d20** édité par **Expeditious Retreat Press**. **144 pages** en anglais. **25 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Medieval Player's *Manual*

> **Ce supplément a été écrit par un des acteurs majeurs de la gamme *Ars Magica* (désormais téléchargeable librement, voir www.atlas-games.com/arsmagica).**

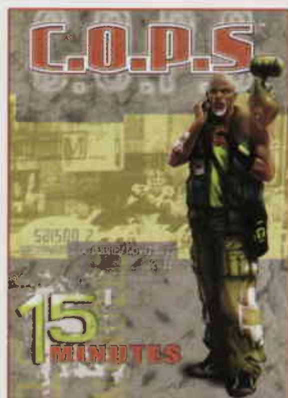
Si vous vous intéressez de près ou de loin à la population et aux mœurs en pratique durant les temps médiévaux, ce supplément a été écrit pour vous. Le système de magie a été adapté à l'époque et tout est fourni pour pouvoir jouer un alchimiste ou un astrologue éclairé. Suit un gros pavé sur le christianisme et ses dérivés ; on y trouvera en détail les divers rôles et privilèges de l'église ainsi qu'une partie intéressante sur la théologie et une autre sur les reliques. Le chapitre suivant traite des rôles quelque peu étranges qu'on peut jouer dans cet univers. Par exemple, la classe Esthète regroupe sculpteurs, joalliers et autres architectes. Bien détaillée, cette section est une bonne source d'informations. Le supplément se termine par un petit traité historique sans offrir beaucoup plus qu'un livre d'histoire. La lecture de l'ensemble reste plaisante malgré une qualité inégale.

Philippe Lecomte

Supplément pour **le système d20** édité par **Green Ronin Publishing**. **126 pages** en anglais. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆





15 Minutes

> **Quand la vedette d'un programme télé massacre en direct les délinquants, ça donne *Reality Show*, une BD de Forcel et Morvan située dans un avenir proche (Dargaud, deux épisodes).**

Ce second supplément de la saison 2 de *C.O.P.S.* permet de faire plus ample connaissance avec le merveilleux monde du journalisme et de la télévision. Vérités assénées en plein visage, information déformée, trash TV, vous saurez tout des programmes préférés des Angelinos. Bien sûr, une partie importante de l'ouvrage est également consacrée aux domaines du sport, de l'art et de la vie nocturne. Accompagné des désormais habituels 10-18 et de trois scénarii, qui vous entraîneront des ruelles de Little Tokyo au Festival du Film de Burbank, *15 Minutes* fourmille d'idées qui rendent encore plus prenant l'univers du jeu. L'organisation du supplément est la même que celle de *10-99*, à savoir une première partie pouvant être lue par tous et une seconde renfermant les scénarii et des informations exclusivement réservées au meneur de jeu. Si vous trouviez que la vie de cops était dure, imaginez une journée passée à enquêter dans le monde pourri du sport et une soirée occupée à se détendre, en savourant le dernier *reality show* à la mode. Terrifiant !

Fab.

Supplément pour **C.O.P.S.** édité par **Asmodée Éditions**. **128 pages** en français. **23 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Secrets of the Shadowlands

> **L'Outremonde dévoilé**

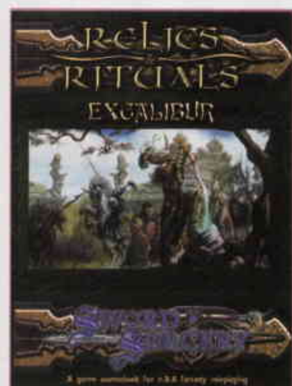
Vous croyiez avoir tout lu sur l'Outremonde ? Moi aussi, mais c'était sans compter ce *Secrets of the Shadowlands*, qui a l'énorme avantage de se pencher sur des organisations tombées dans les oubliettes de la gamme jeu de rôle (Clan du Serpent, adeptes du sang), et d'approfondir nos connaissances sur ceux qui tirent les ficelles depuis le retour de Fuchiban (Daigotsu, Tsuno, Goju, Sombre Fille de Fu Leng, etc.). Malgré certains côtés résolument gros bill, il faut bien avouer que la *storyline* du jeu de cartes n'arrête pas de me surprendre, à tel point que j'en oublie presque que des règles ont été disséminées un peu partout (sorts, écoles, dons, nemuranai, etc.). Qui s'en plaindra ? Certainement pas les meneurs qui trouveront ici de nouvelles idées pour pimenter leur campagne, et des réponses parfois inattendues sur le(s) véritable(s) successeur(s) du Sombre Seigneur.

Michaël Croitoriu



Supplément pour **Rokugan d20 / Legend of the Five Rings**, édité par **AEG**. **96 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆



Excalibur

> **Un nouveau film arthurien déboule cet été : *King Arthur*, par Antoine Fuqua. Le trailer promet *"la véritable histoire derrière la légende"*. On connaît les scrupules scientifiques des historiens hollywoodiens.**

En digne fan de *Pendragon*, je m'apprêtais à pourfendre l'infâme supplément plein de tables et règles s'étalant devant moi. C'est donc en prédateur que je me jetais sur ce supplément, désireux de le disséquer et de l'autopsier. En premier lieu, c'est à une découverte des races de *D&D* à travers le prisme arthurien que nous sommes conviés. Cette partie est finalement plutôt bien faite. S'inspirant des mythes féeriques, elle présente une vision alternative plutôt réussie à défaut d'être véritablement originale. Vient ensuite le pavé sur les classes de personnages. Une nouvelle fois, rien de très original mais que du bon, qu'il s'agisse de nouvelles classes ou des adaptations des classes de base. Enfin, les précisions sur la magie et l'univers donnent une saveur manga proche des *Chroniques de la guerre de Lodoss* à ce supplément au final fort bien fait. Loin d'être indispensable, *Excalibur* est une vraie réussite pour les amateurs d'une ambiance plus que d'une réalité historique.



Geof

Supplément pour le **système d20** édité par **Sword & Sorcery Studios**. **214 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



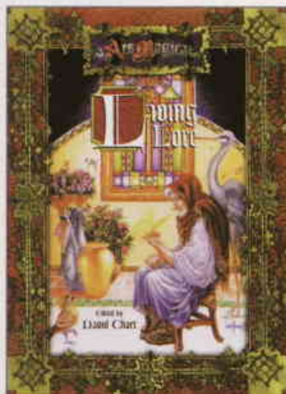
Secrets

Après la sortie d'une foultitude d'innombrables déchets pour le système d20, il faudrait croire que le marché se régule de lui-même. Force est en effet de constater le haut niveau de la plupart des derniers suppléments d20 parus chez AEG. *Secrets* est un assemblage hétéroclite de nouvelles classes de personnage, sociétés secrètes, monstres, races, sorts, lieux et objets magiques, présenté sous la forme de carnets d'anciens et mystérieux érudits. Rien de bien nouveau finalement, excepté le fait que chacun de ces nouveaux éléments est introduit par une nouvelle souvent bien écrite et présentée dans un contexte fourmillant d'idées facilement utilisables. Loin de l'aridité d'un simple bestiaire ou d'une énième compilation de classes de personnages, *Secrets* apporte tout autant d'éléments de background que d'éléments techniques. Certainement pas indispensable, ce supplément s'avérera toutefois utile pour surprendre les joueurs et ce, quel que soit l'univers dans lequel ils évoluent. Compilation de nouvelles règles, d'idées de scénarii et de décors de campagne, *Secrets* est un supplément protéiforme qui saura parfaitement s'adapter et s'intégrer à n'importe quel univers de jeu.

Geof

Supplément pour le **système d20** édité par **AEG**. **158 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Living Lore

Oyez, oyez, voici le supplément à lire au coin du feu pour *Ars Magica* ! La couverture de *Living Lore* met bien en valeur son contenu : elle représente une petite grand-mère assise sur une chaise, détentrice des nombreux mythes, lieux et personnages détaillés au fil des pages. En effet, sans aucune critique pour cette glorieuse aïeule, *Living Lore* se présente comme un compendium de lieux et personnages à mettre en scène, toujours pratiques pour le MJ... *"Places of Enchantment"* nous fait découvrir des lieux imprégnés de magie alors que *"Characters and Treasures"* s'attarde sur des personnages issus de tous milieux : mages, démons, vampires, etc. Une place est réservée aux défenseurs de la Foi (quelle qu'elle soit) à travers la présentation d'organisations religieuses actives dans l'Europe Mythique. À noter, un petit chapitre de fin qui montre les premières tentatives d'exploration vers l'Ouest du monde.

Sagesse du peuple

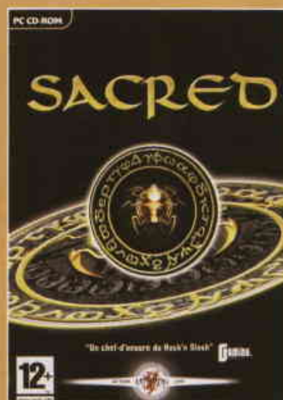
La mandragore a une racine en forme de corps humain et crie quand on l'arrache



Gaëtan Bothorel

Supplément pour **Ars Magica**, édité par **Atlas Games**. **168 pages** en anglais. **30 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Sacred

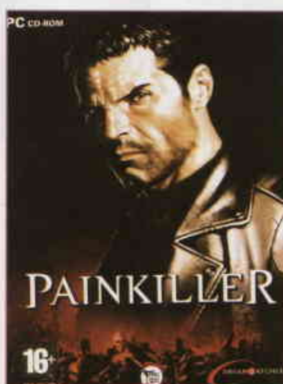
Ce *Diablo-like* avec un petit air de *Legacy of Kain* vous propose de jouer, au choix, un *battle mage*, une archère elfe, un elfe noir, une vampire, un gladiateur ou une séraphine super sexy. Chaque personnage possède des caractéristiques spécifiques. L'elfe noir est spécialiste des arts martiaux, la vampire privilégie la succion des globules rouges... Une des originalités du jeu réside dans un background individualisé : le gladiateur commence l'aventure dans une arène, la vampire dans sa crypte. Cela justifie l'essai de chacun des personnages. Le jeu privilégie avant tout l'action et le porte-monstre-trésor. Les quêtes nombreuses permettent une progression rapide de niveaux, boostant vos caractéristiques et compétences. *Sacred* vous permet de monter un destrier et de réaliser des combos en assignant jusqu'à 4 compétences dans une action. Le monde, sans être immense, est assez étendu, promettant de très nombreuses heures scotchées devant l'écran. Ce jeu bénéficie d'une superbe intro cinématique et de graphisme en 3d isométriques fins et détaillés, les flèches restent plantées dans le corps de vos ennemis. Sans être révolutionnaire, ce jeu typiquement réseau fera passer un bon moment aux joueurs qui n'auraient jamais joué à ses illustres prédécesseurs.

Background individualisé

Benoît Ruiz

Jeu PC développé et édité par **Ascaron Entertainment** et distribué par **SG Diffusion**. En français. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Painkiller

Sacred et Painkiller nous font le même coup de sortir une BO tout à fait écoutable si vous pouvez vous la procurer, de quoi même sonoriser quelques parties de *Zombies* ou autres.

Son contexte et ses décors donnent toute sa saveur à ce jeu de tir gore à la première personne. *Painkiller* prend place dans des catacombes, des cimetières et autres cavernes remplis de squelettes, zombies et autres morts-vivants. Il vous propose de jouer un homme mort qui se voit accorder une seconde chance, enfin, façon de parler : avant d'obtenir sa récompense, il doit buter quatre généraux de l'Enfer et leurs sbires innombrables. Ce n'est pas un jeu de *"campeur"* ! Ici, pas de snipe, il faut aller trucider à la manière Van Helsing, scie circulaire d'une main et lance-pieu de l'autre. Bien sûr, comme le fusil à pompe fait plus de dégâts à courte distance, il faut attendre le dernier moment pour tirer, alors que la horde s'approche de manière bien stressante ! De même, oubliez vos automatiques de *CS*, un temps court mais affreusement long séparera chacun de vos tirs. La respiration cardiaque pose l'ambiance, les bébêtes surgissent de partout, la musique est pas mal du tout... Si l'idée d'un FPS bien bourrin vous tente, c'est tout bon !



Serval Ink

Jeu PC édité par **Dreamcatcher**. En français. Disponible.

Note : ★★★★☆



Castle Strike

Castle Strike se déroule en Europe médiévale à l'époque où la guerre fait rage entre les différents rois et clans. L'action se situe tour à tour en Angleterre, en France et en Allemagne. Seul votre héros vous suivra dans toute la campagne proposée par le jeu. Comme d'habitude lorsqu'on débute un nouveau RTS, on recherche toujours les petits plus par rapport aux autres jeux qu'on connaît. Ici, rien de révolutionnaire... On crée des paysans que l'on envoie couper du bois, creuser dans les mines pour récupérer des minerais. On construit des bâtiments qui permettent d'obtenir différents bonus pour la suite de la partie. *Castle Strike* ajoute une possibilité vraiment plaisante de pouvoir construire son château et ses défenses. Vous pourrez par exemple choisir la forme de vos murailles et l'emplacement stratégique de vos tours et de votre herse. Les véritables défauts du jeu sont sa prise en main difficile ainsi que sa caméra qui n'est vraiment pas facile à gérer et ne bénéficie pas d'une profondeur suffisante pour gérer l'aspect tactique du jeu.

Construire son château



Philippe Lecomte

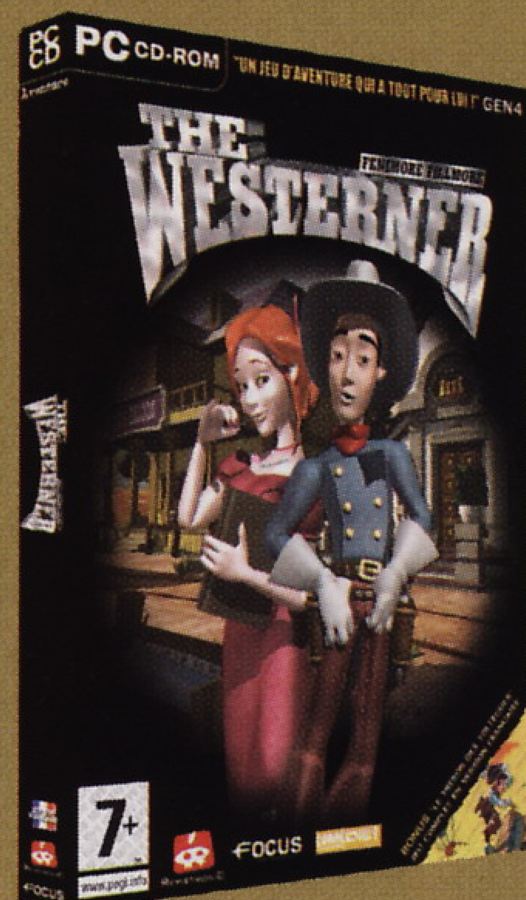
Jeu PC développé par **Brigades / Data Becker** et édité par **Pointsoft**. En français. Disponible.

Note : ★★★☆☆

The Westerner

Un jeu dans le Far West où il ne s'agit pas de flinguer tout ce qui bouge à longueur de partie ? Vous avez dit bizarre ? *The Westerner* est un jeu d'aventures où il faudra vous servir de votre tête pour résoudre les énigmes et déjouer les pièges que vous rencontrerez. Vous incarnerez Fenimore Fillmore, un jeune cowboy un peu paumé qui va se retrouver plongé dans une histoire pas possible où les fermiers du coin luttent contre l'oppression du gros propriétaire terrien de la région. *The Westerner* hérite d'un nouveau moteur graphique qui se rapproche du dessin animé *Toy Story* (en moins beau quand même !). Les décors sont originaux et jolis sans être impressionnants. L'action se déroule en pointant et en cliquant sur les objets qui apparaissent à l'écran. Moins habituel, il n'y a pas de barre d'action pourtant propre à ce genre de jeu. Les dialogues avec les autres personnages ainsi que les remarques permanentes de Fenimore sont pleines d'un humour bienvenu. Au final, *The Westerner* est un bon jeu à offrir à votre petite sœur qui lui fera passer un bon moment sur votre PC.

Philippe Lecomte



Jeu PC développé par **Revistronic** et édité par **Focus Interactive**. **45 €**. En français. Disponible.

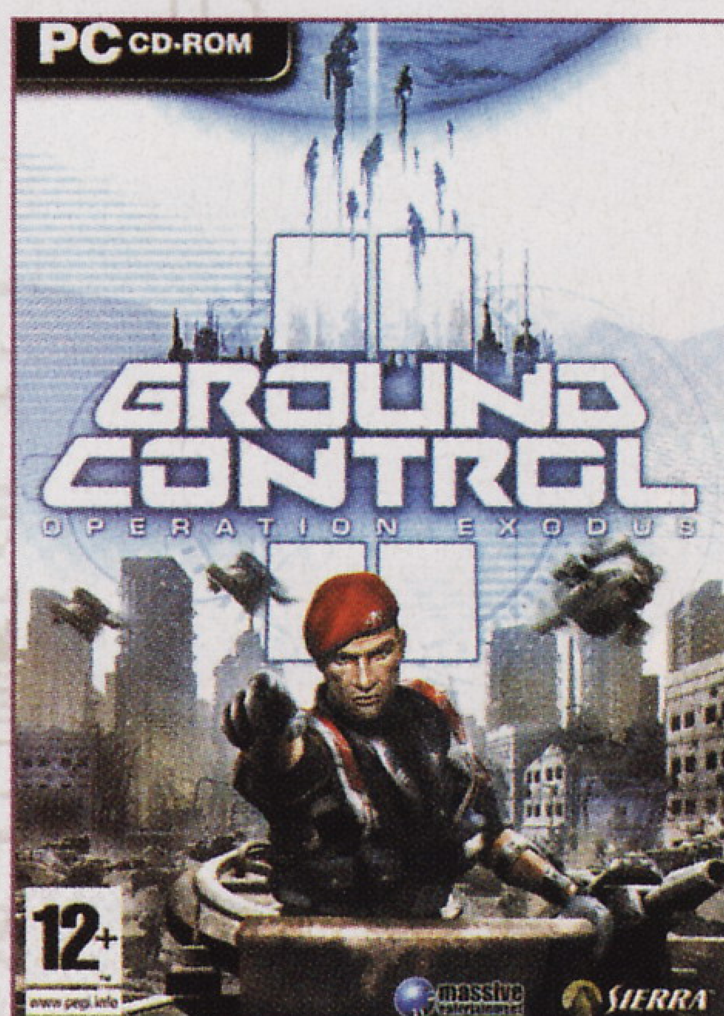
Note : ★★★☆☆

Ground Control II: *Opération Exodus*

Du 6 au 11 juillet se tiendra au Futuroscope de Poitiers la 2nde Coupe du Monde des Jeux Vidéo. Les vainqueurs se partageront deux cent mille dollars.

Le conflit continue entre l'Alliance de l'Étoile du Nord (AEN) et l'Empire Terran dans ce nouvel épisode de *Ground Control*. Après avoir perdu la guerre, l'AEN se retranche sur son monde d'origine et oblige les forces de l'Empire Terran à s'engager dans une guerre d'usure. Vous devrez choisir quel camp représenter lorsqu'il vous faudra diriger les troupes qui vous seront confiées, soit contre l'ordinateur mais aussi contre d'autres vrais commandants sur Internet. Comme le premier épisode, le moteur graphique est vraiment impressionnant et demande beaucoup de ressources à votre PC. Ce niveau de détail est excellent pour un jeu de type RTS. Le *gameplay* quant à lui ne change pas beaucoup ; ici, pas de chichi où il faut construire vos bases et produire vos troupes avant d'attaquer… On débarque son armée et hop ! C'est parti, tout droit sur l'adversaire. Il en résulte un fil de jeu prenant où on est plongé en permanence dans l'action et la tactique. Je n'ai malheureusement pas pu tester le jeu en ligne (ne disposant que d'une version bêta), mais les caractéristiques semblent se rapprocher d'un FPS où on peut rentrer et sortir d'une partie à n'importe quel moment. Un futur hit sans aucun doute !

Philippe Lecomte



Jeu PC développé par **Massive Entertainment** et édité par **Sierra Entertainment / VUG**. En anglais. Version bêta. **40 €**. Parution en juin.

Note : ★★★★☆

Knight Shift

Décidemment, les mélanges de genre sont d'actualité. *Knight Shift* mêle habilement le style RTS à celui du RPG. Plus que dans *Warcraft 3*, le personnage prend une grande ampleur sur les différents scénarios des campagnes proposées. Parfois même, certains scénarios ne nécessiteront que le personnage principal et on aura une bonne partie de *hack'n slash* pour se défouler. L'aspect de la gestion des ressources est très léger et reprend les concepts habituels. On constitue un petit village pour recruter des troupes et aller visiter les environs avec son héros et son escorte.
Le niveau de détails graphiques est impressionnant pour un jeu dont on a aussi peu parlé avant sa sortie. On peut bouger la caméra dans tous les sens avec beaucoup de liberté sans perdre ses repères, ce qui est très appréciable. La prise en main est quasi instantanée même pour un joueur peu habitué au genre. Pour conclure sur encore un point positif, le jeu ne nécessite pas pour une fois d'avoir une bête de course comme PC (heureux possesseurs de Pentium 200 MMX, vous pouvez vous rasseoir et considérer que je n'ai rien dit !). Un bon jeu qui vous tiendra éveillé durant quelque nuits blanches.

Philippe Lecomte



Jeu PC édité par **Dreamcatcher**. En français. Disponible.

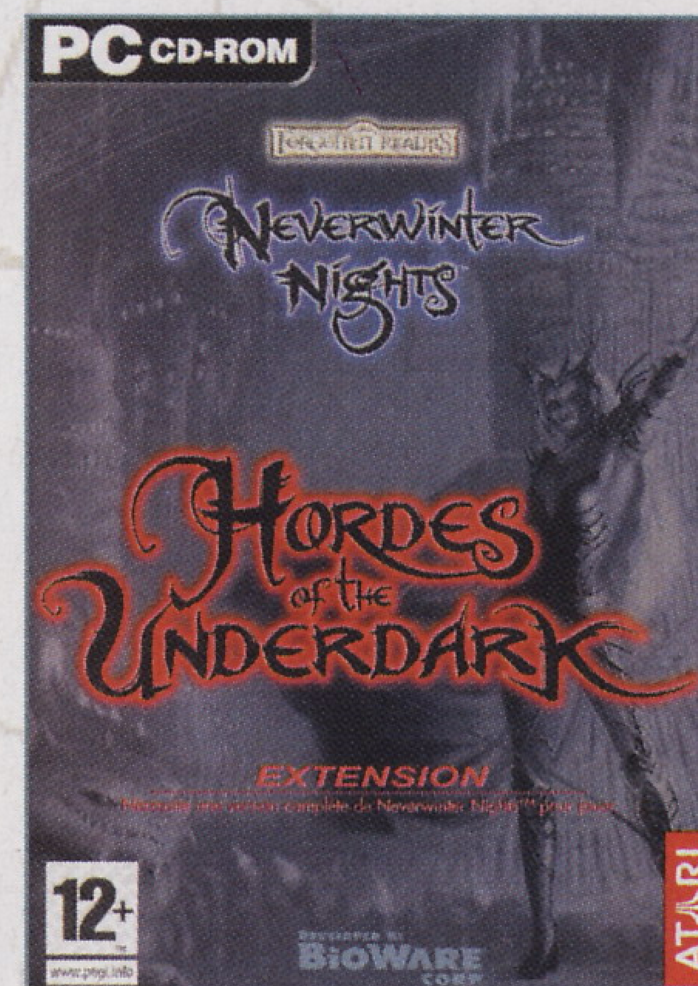
Note : ★★★☆☆

Neverwinter Nights : *Hordes of the Underdark*

À noter l'existence d'un site en français entirement consacré aux *"morpogs"* : http://www.mondespersistants.com.

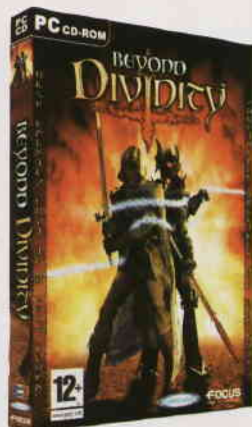
Aha… Qui n'a jamais été plongé dans les ténèbres de l'Outreterre dans un campagne de Donj' ? Voilà une chance d'y remédier… L'aventure commence très fort dans un bar paumé d'Eauprofonde (Waterdeep pour les anglophiles) et notre pauvre personnage se retrouve embarqué aux tréfonds d'Undermountain bien malgré lui. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Undermountain, il faut imaginer un labyrinthe gigantesque, construit et administré par un archimage complètement barge du nom d'Halaster. Ce lieu attire aussi bien les monstres les plus puissants que les aventuriers en quête de fortune. Dans le scénario de cette extension, des raids sporadiques d'elfes noirs ont lieu dans toute la ville et un bon nombre de citoyens influents sont assassinés à chaque fois. Par qui, pourquoi ? Il vous suffit de jouer pour le découvrir. *Hordes of the Underdark* est un add-on bien bourrin pour personnage de gros niveau qui reprend peu ou prou les même caractéristiques que le jeu de base. Environ vingt heures de jeu ont été ajoutées pour une campagne correcte mais un peu linéaire.

Philippe Lecomte



Jeu PC développé par **BioWare** et édité par **Atari**. En français. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Beyond Divinity

Poupées magiques

Après l'énorme succès de *Divine Divinity*, lancé en 2002, voici le second volet, *Beyond Divinity*. Dans ce jeu de rôle, le joueur incarne un disciple de l'Elu Divin luttant contre le mal. Au cours d'un combat contre un nécromancien, l'Elu se retrouve emprisonné dans l'univers des démons et, comble de malheur, son âme se retrouve unie à celle d'un Chevalier Noir. Le joueur interprète donc ses deux héros qui cherchent à se délivrer de cette malédiction. Ils affronteront plus de 140 types de monstres différents grâce à une panoplie d'armes et d'objets magiques impressionnante, mais aussi de poupées magiques permettant l'invocation de compagnons. Les combats sont mémorables et hauts en couleur. 300 quêtes en 4 actes et un scénario très fourni permettent de parcourir un univers *heroic-fantasy* classique mais d'une grande richesse. Les fans du premier volet et de jeux de rôle micro offrant une durée de vie importante seront satisfaits. Quant aux amateurs de prouesses graphiques, ceux-ci n'y trouveront pas leur compte. Jeu complet, *Beyond Divinity* permettra aussi aux profanes de s'initier.

Xavier Limousy

Jeu **PC** développé par **Larian Studios** et édité par **Focus Home Interactive.**
En français. Disponible.

Note : ★★★☆☆



L'Âge des Dieux

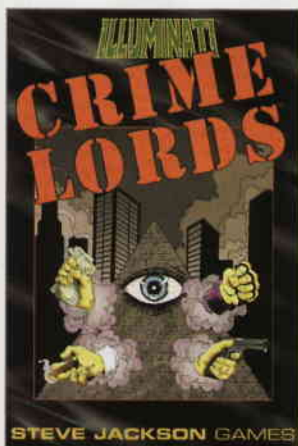
> Fans d'INS, jetez un p'tit coup d'œil à ce jeu ; l'ambition politique de Novalis et Bifrons, semble-t-il, ne connait plus de limites !

Savez-vous que les Allemands ne sont pas les seuls à produire des jeux de plateau de qualité ? Savez-vous qu'il existe une alternative aux petits cubes de bois et aux mécaniques abstraites ? Cette alternative, c'est *L'Âge des Dieux*, le dernier jeu de Croc, qui nous prouve qu'il est tout aussi inspiré dans la création d'un jeu de plateau que dans celle d'un jeu de rôle. Vous incarnez un dieu et vous allez influencer les peuplades d'un monde d'*heroic fantasy* violent et barbare. Toute la subtilité du jeu est que vous ne connaissez pas tous les peuples dont vous allez hériter au fur et à mesure de la partie. Et d'ailleurs, aucun des joueurs qui vous entourent ne le sait. Il faut donc savoir cacher son jeu et se montrer manipulateur... ou diplomate. De l'action, il y en a, puisqu'à chaque tour, vous allez pouvoir taper sur vos petits copains : pour envahir un territoire, vous lancez 1D6. Sur 3 ou +, c'est gagné. De nombreux bonus viennent influencer ce jet (fortification, pouvoirs des dieux, cartes spéciales des peuples, etc.), ce qui réduit le facteur aléatoire, sans nuire au fun. La présentation du jeu est somptueuse, avec une mention particulière pour les cartes, absolument magnifiques. Un jeu de plateau incontournable.

Léonidas Vesperini

Jeu de plateau pour 3 à 6 joueurs, édité par **Asmodée Éditions.**
Durée moyenne : 90 minutes. En français. **44 €**. Disponible.

Note : ★★★★★



Crime Lords

Le règne du vice

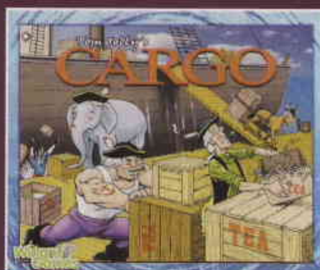
Recyclant quelques mécaniques d'*Illuminati* ou d'*INWO*, le dernier-né de Steve Jackson, *Crime Lords*, nous plonge dans l'univers des gangsters, avec son lot de territoires, de surnoms débiles et de flics corrompus. Que du bonheur ! Ce jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs vous donne le contrôle d'un gang, mené par un boss qui devra tenir ses troupes. Car c'est bien là tout l'intérêt du jeu : chacun doit contrôler un maximum de Rackets en ville, pour asseoir la suprématie de sa famille (classique, non ?). Mais la difficulté repose également dans la gestion de vos propres troupes, qui doivent être payées et garder le moral, et dont vous avez aussi tout intérêt à entretenir les vices... La mécanique n'a rien d'extraordinaire, mais fonctionne très bien et le piment des parties tient beaucoup aux alliances et trahisons entre joueurs, encouragées par les règles. Le matériel est plutôt beau et les textes *"d'ambiance"* très plaisants. Bref, un incontournable pour les fans de gangsters, et un bon jeu apéritif pour les autres. Mais trop cher...

7.7



Jeu de cartes édité par **Steve Jackson Games.** En anglais. **35 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Cargo

> La Guerre d'Indépendance démarra en 1773 lorsque les colons américains, excédés par les taxes de la Couronne, jetèrent nuitamment à la mer le thé importé d'Angleterre.

Tom Jolly est un créateur de jeux connu aux États-Unis pour *Wiz War*, un jeu culte et rigolo où des magiciens s'affrontent dans un labyrinthe et, plus récemment, pour *DiskWars*, wargame fantastique sans plateau original. Sa dernière production, *Cargo*, a pour thème la Boston Tea Party, lorsque les colons américains jetèrent la cargaison de thé des navires anglais dans le port de Boston. Chaque joueur a une équipe de *"dockers"*, chargée de jeter le thé à la mer, mais également corrompue par un capitaine pour rapatrier ses caisses de thé dans son navire. Il faut donc pousser les caisses de sa couleur vers son bateau, ou pousser celles des autres dans le port ; et, si l'occasion se présente, écraser les adversaires entre les caisses ou les faire tomber à l'eau. Cela fait un peu pagaille, les tactiques sont nombreuses et se compliquent à 3 ou 4 joueurs. Même si la présentation est assez sobre, c'est un jeu simple et astucieux qui tient la route, avec lequel on s'amuse beaucoup.

Olivier Guillo

Jeu de plateau pour 2 à 4 joueurs édité par **Wingnut Games.**
1 page de règles en anglais. **20 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Grande enquête lecteurs

Répondez à ce questionnaire et gagnez de nombreux cadeaux offerts par Spellbook, Asmodée Éditions et Darwin Project !

Prénom : ________ Nom : ________
Sexe : ● M ● F Âge : ____ ans
Adresse : ________
Code postal : ____ Ville : ________
Pays : ________

Où achètes-tu BS ? ● abonnement ● boutique ● kiosque ● autre

Combien d'autres personnes lisent ton numéro de Backstab ? ____

Depuis combien de temps joues-tu ?
● Moins de 6 mois ● Entre 6 mois et 3 ans ● Plus de 3 ans

Avec combien de personnes différentes joues-tu ? ____

Quelle est ta fréquence de jeux ?
● 1 fois ou + par semaine ● Tous les mois ● Rarement

À quels jeux de rôle joues-tu ?
________ ________ ________

Achètes-tu des jeux en anglais ? ● oui ● non

À quels autres types de jeux joues-tu ? ● jeux de cartes ● jeux informatiques ● jeux de société ● jeux de figurines

Possèdes-tu un ordinateur ? ● oui ● non Quel type ? ________

Possèdes-tu une console de jeu ? ● oui ● non Quel type ? ________

Peux-tu te connecter à Internet ? ● oui ● non À haut débit ? ● oui ● non

As-tu un lecteur DVD ? ● oui ● non

Quels autres mags de jeu lis-tu ? ________ ________

Fais-tu partie d'un club de jeu ? ● oui ● non

Pourquoi achètes-tu BS ? ________

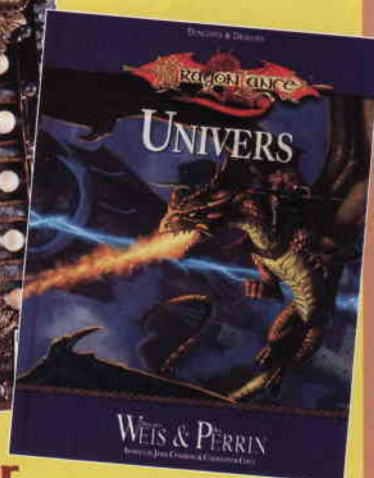
Que penses-tu des jeux en encart ? ● J'adore ● J'aime bien ● J'aime pas

Dans BS tu ne veux pas : ________

Dans BS tu veux : ________

4 lots pour chaque gagnant !





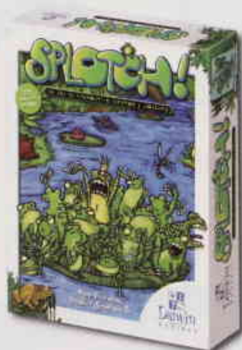
Du 1er au 5e prix :

1 supplément Dragonlance – Univers pour Dungeons & Dragons, 1 supplément Les chapitres sacrés pour Dungeons & Dragons, 1 jeu de société La fièvre de l'or et 1 jeu de société Splotch !



Pour participer au concours, renvoyez ce questionnaire ou une copie à :
Backstab – Enquête lecteurs
75 rue Compans
75019 Paris

Les gagnants seront tirés au sort. Concours valable jusqu'au 1er août 2004.
Une seule participation par foyer (même nom, même adresse). La liste des gagnants sera publiée dans Backstab 49



Splotch !

Si vous aimez *Croâ*, vous aimerez *Splotch*. Et si vous n'avez pas aimé *Croâ* (personne n'est parfait), vous avez quand même une forte chance d'aimer *Splotch !* Pourquoi, parce que ce jeu offre toutes les possibilités de Croâ en un contre un, plus des cartes actions qui donnent au jeu un côté plus stratégique et fun. C'est simple, à chaque tour, un joueur peut déplacer une grenouille et jouer l'une des 55 cartes Splotch ! À noter que certaines cartes peuvent être jouées pendant le tour de l'adversaire, en contre. Les effets des cartes sont divers : cela va de sauver votre reine à tuer des servantes, en passant par gérer les cartes et influer sur les dalles. Bien entendu des combos de cartes sont légions, mais je vous conseille de renouveler votre main le plus souvent possible : garder des cartes peut ralentir votre jeu au final. Les dessins de Yoann et Stéphane Bo sont très sympas, plus comiques que ceux de Croâ. *Splotch !* se veut donc plus qu'une extension, un jeu à part, plus adulte, plus fun et plus délirant. Chaudement recommandé donc.

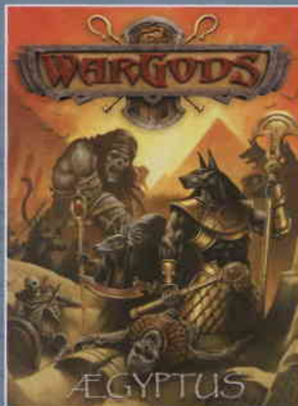
N'hésitez pas à visiter le stand Darwin Project sur les salons de jeu, vous aurez l'occasion de jouer à *Croâ* en grandeur nature !

Pierre-Alexandre Vigor

Jeu de société **Darwin Project** en français. **20 €** environ. Disponible

Note : ★★★★☆

WarGods of Ægyptus



Voici la 2nde édition de ce jeu inspiré de la mythologie égyptienne. Le joueur incarne un héros investi de la puissance d'un dieu tel qu'Osiris, Horus ou encore Bast. Il peut gagner des pouvoirs en absorbant le Ka d'un héros ennemi, un peu comme dans *Highlander*. Le joueur doit donc trouver un compromis entre la sécurité de son perso, matérialisé par une figurine sur le champ de bataille, et sa quête de Ka et de renom, qui l'obligent à participer au combat. Des serviteurs du même dieu, humains ou zoocéphales – les Enfants d'Anubis ont ainsi une tête de chacal –, lui servent d'escorte. Les héros ægyptiens se livrent des batailles fratricides et envoient aussi leurs chariots et autres éléphants de guerre contre les hordes de momies d'une entité d'outre-espace surpuissante, le Mangeur-des-Morts. Le contexte, très excitant, donne vraiment matière à jeu de rôle et d'ailleurs, bonne nouvelle, une aventure d20 située dans l'Âge Antédiluvien devrait voir le jour prochainement. *WarGods* est le jeu de figs le plus proche d'un jeu de rôle que j'aie jamais vu.

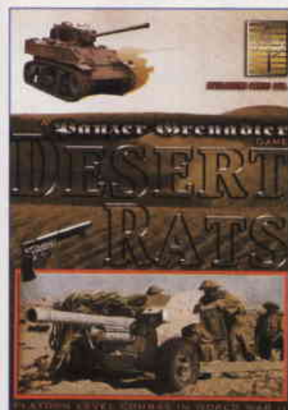
Ægyptus über alles !



Cyril Pasteau

Jeu de batailles avec figurines édité par **Crocodile Games**.
288 pages en anglais avec couverture cartonnée et deux feuilles de marqueurs.
Environ **30 €** sur www.crocodilegames.com. Disponible mais pas en boutique française.

Note : ★★★★☆



Desert Rats

Profitant de ce filon inépuisable qu'est la Seconde Guerre Mondiale, Avalanche Press nous pond un nouveau jeu tactique (15 mn par tour, 200 m par case, 15 à 40 hommes ou 3 à 5 véhicules par pion), qui nous emmène cette fois en Afrique du Nord, d'août 1941 à juin 42. Là, Allemands et Italiens (affublés comme il se doit de chefs ineptes et de tanks en papier à cigarette) s'opposent aux troupes anglaises, néo-zélandaises et indiennes (dont les Gurkhas). Pour résumer les règles, courtes et plutôt logiques, disons que tout dépend des officiers : chacun les joue en alternance, afin qu'ils activent leur subordonnés. Inutile de dire qu'une unité non commandée est sérieusement handicapée. Comme d'habitude, la plus grande partie des livrets est occupée par les scénarios, au nombre de 50, tous munis d'une note historique. Bref une fois encore, c'est sérieux, c'est complet. C'est du bon gros classique, presque trop ; une petite touche d'originalité en plus n'aurait pas fait de mal.

Les Gurkhas sont de la partie

Lévan Sharif

Wargame de la série Panzer Grenadier, édité par **Avalanche Press**. En anglais. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Codex Chasseurs de Sorcières

Chasseurs de Sorcières est le deuxième codex consacré à l'Inquisition, après *Chasseurs de Démons* et en attendant *Chasseurs d'Extra-terrestres*. À la différence de l'Ordo Malleus (démons) et de l'Ordo Xenos (extra-terrestres), l'Ordo Hereticus des chasseurs de sorcières traque les hérétiques au sein même de l'Imperium, y compris chez les plus hautes autorités ! Une sorte de police des polices, ce qui explique la méfiance et la crainte qu'il inspire. Les Sœurs de Bataille sont particulièrement emblématiques : d'un fanatisme religieux qui dépasse l'intégrisme le plus exacerbé, elles bénéficient de nouvelles règles de *"foi"* et d'équipements améliorés qui leur donnent une réelle chance de bien se comporter sur un champ de bataille. Jouer une armée de Sœurs de Bataille à *Warhammer 40,000* n'est désormais plus une hérésie !

La bande dessinée *Daemonifuge*, éditée par Bulledog (144 pages N&B, 15 €), est vivement conseillée pour vous plonger dans l'univers des Sœurs de Bataille. Graphiquement, c'est superbe, et l'histoire colle parfaitement au background.

Léonidas Vesperini

Supplément pour **Warhammer 40,000** édité par **Games Workshop**.
66 pages en français. **17,50 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Pêle-Mêle

"Quand les types de 130 kilos disent certaines choses, les types de 60 kilos les écoutent." 100.000 dollars au soleil.

Jeux de rôle
Jeux de batailles
Jeux de société
Jeux vidéo

D&D

Feuilles de personnages — Écran du maître — VF

Les Américains doivent passer deux fois à la caisse pour avoir ces feuilles fastoches à photocopier et cet écran fonctionnel au dragon rouge correct sans être transcendant... Merci Spellbooks.

CP

★★★★☆

Écran 4 volets, 12 feuilles de perso, 18 €, Spellbooks.

Le Chuchoteur Onirique — VF



Cette aventure pour groupe niveau 5 devrait ravir les roublards et autres personnages urbains puisqu'elle prend pour cadre une ville fluviale (peuplée de monstres passablement ridicules).

CP

★★★☆☆

32 p., 9,95 €, Spellbooks

Forgotten Realms: Underdark — VO

Tout simplement indispensable pour les meneurs désireux de lancer une campagne souterraine, et plus encore si c'est dans les Royaumes Oubliés.

MC

★★★★☆

192 p., 35 €, Wizards of the Coast.

Map Folio I — VO

Pour ceux qui ont la flemme d'allumer leur jet d'encre couleur et un portefeuille bien garni, 34 des cartes Map-a-Week disponibles gratuitement sur le site de WotC débarquent sur papier glacé couleur.

MC

★★☆☆☆

32 p., 10 €, Wizards of the Coast.

d20 ou d20 Modern

A Magical Society: Ecology and Culture — VO

Traité de géographie allant de la tectonique des plaques aux coutumes sociales, pour ceux qui veulent créer un monde cohérent. Indispensable pour les nuls. Aucune règle, la licence d20 est là pour faire joli...

OG

★★★☆☆

160 p., 27 €, ERP.

Sacred Ground II — VO

Ce supplément décrit 4 nouveaux lieux de culte prêts à l'emploi, PNJ et règles additionnelles inclus. Chevaliers hospitaliers, temple au parfum de Chine légendaire et fées retorses peuplent cet ouvrage.

FM

★☆☆☆☆

112 p., 20 €, Atlas Games

The Tome of Horrors II — VO

Une énième compilation de monstres. Une petite dizaine de créatures véritablement originales justifient le coup d'œil, mais même l'adaptation des démons d'*Hellraiser* ne suffit pas à faire de ce supplément un bouquin intéressant.

Geof

★☆☆☆☆

248 pages, 35 €, Necromancer Games.

Slaves of the Moon — VO

La lycanthropie est ici abordée, non en tant que maladie mais plutôt en tant que phénomène social : comment s'organisent les loups-garous ?! On retrouve les races classiques des garous, utilisables par les joueurs.

Asgard

★★☆☆☆

96 p., 20 €, Paradigm Concepts.

Corwyl: Village of the Wood Elves — VO

Cadre de campagne, idées de scénarios, PNJ et règles pour le monde elfe sylvain, voilà un supplément complet et prêt à être utilisé. Green Ronin décrit avec qualité cette *"race de renom"*.

Asgard

★★★★☆

96 p., 20 €, GRP.

Adventure I — VO

Un supplément indispensable si vous êtes incapable d'écrire un mauvais scénario en cinq minutes sur un coin de table. En bref, 288 pages de pas grand chose updaté en version 3.5.

Geof

★☆☆☆☆

288 p., 30 €, AEG.

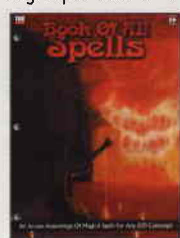
Adventure II — VO

Situé un léger cran au-dessus de son camarade premier opus du même nom, ce supplément offre au moins un certain nombre de plans pas trop mal foutus et adaptables.

★★☆☆☆

288 p., 30 €, AEG.

Book of All Spells — VO



Regroupés dans un très épais volume, c'est bien plus de 1700 sortilèges qui sont à la disposition du lecteur. Plus de 21 suppléments ont été compulsés. Dommage que la provenance de chaque sort ne soit pas indiquée.

Asgard

★★☆☆☆

448 p., 35 €, FFE.

Bonegarden — VO

est un donjon mini-univers dans la meilleure tradition de Necromancer Games comme l'étaient *Tomb of Abysthor* ou les *Rappan Athuk*, un cimetière d'1 mile de diamètre peuplé de tous les morts-vivants imaginables.

Stéphane Laye

★★★★☆

128 p., 22 €, Necromancer Games.

Magic Item Creation — VO

Pour tous ceux qui rêvent de créer leurs propres objets magiques, voilà un supplément assez bien fait qui les rend intéressants et équilibrés ! Dons pour les objets, nouvelles classes de personnages et règles de création. À compulser.

Asgard

★★★☆☆

64 p., 15 €, MGP.

The Slayer's Guide to Ogres — VO



MGP ne semble pas vouloir s'arrêter et c'est au tour des ogres d'être étudiés sous toutes les coutures. Comme toujours, il faut vraiment être passionné de cette race ou baser un scénario dessus pour y trouver un réel intérêt !

Asgard

★★☆☆☆

32 p., 10 €, MGP.

The Quintessential Fighter II — VO

Ce 2e tome de la série sur les guerriers fait le plein de nouvelles classes. Quelques nouvelles tactiques de combat ont été intégrées mais rien de révolutionnaire ! De nouveaux objets intéressants ainsi que des dons pimentent un peu la lecture.

Asgard

★★☆☆☆

128 p., 22 €, MGP.

The Book of Hallowed Might — VO

Une mise à jour à l'édition 3.5 de ce supplément pour serviteurs divins, qui prend parfois quelques libertés vis-à-vis du canon, et qui ne comporte guère de rajouts.

MC

★★☆☆☆

64 p., 15 €, Malhavoc Press.

The Complete Book of Eldritch Might — VO

Même combat que pour *The Book of Hallowed Might*, à ceci près que l'ouvrage fait aussi office de compilation puisqu'il réunit sous une même couverture les trois volumes de la série.

MC

★★★☆☆

224 p., 35 €, Malhavoc Press.

Chaositech — VO

Un outil bien pensé mais qui pourrait sérieusement déséquilibrer votre campagne. Imaginez ce que provoquerait le débarquement d'une technologie alien dans vos pénates...

MC

★★★☆☆

112 p., 20 €, Malhavoc Press.

Arcanis

In the Shadow of the Devil — VO

Une intrigue de départ assez classique (la récupération d'un artefact volé), mais les apparences sont parfois trompeuses... Une aventure pleine de rebondissements.

MC

★★★☆☆

80 p., 20 €, Paradigm Concepts.

Nyambe

Ancestral Vault — VO

Un *melting pot* d'outils en tous genres (équipement, objets magiques, médecine), graphiquement pauvre, mais très pratique à l'usage, d'autant que les caracs sont fournies pour *D&D* 3 et 3.5.

MC

★★★☆☆

96 p., 20 €, Atlas Games.

Munchkin

Monster Manual 2.5 — VO

Des barils de singes, des canards explosifs, des vendeurs d'assurances, le père Noël... Ce nouveau bestiaire grosbill nous ramène vers l'essentiel du jdr : le rire ! 10 minutes par jour, vous pouvez tenir une petite semaine avec.

CP

★★★★☆

48 p., 14 €, SJG.

R.A Salvatore's Demonwars

Enchanted Locations — VO

Ce supplément détaille 6 lieux importants de Corona, avec de bonnes cartes à l'appui et quelques bonnes idées qui valent le détour. Pas forcément indispensable.

GB

★★☆☆☆

128 p., 25 €, FFE.

Ravenloft

Denizens of Dread VO

Version 3.5 du manuel des monstres de Ravenloft. Les illustrations ne cassent pas trois pattes à un canard, mais l'ensemble tient cependant bien la route.

JS

★★★☆☆

240 p., 35 €, ArtHaus/SSS.

Scarred Lands

Player's Guide to Monks and Paladins VO

Comme ses prédécesseurs, ce supplément combine habilement background Scarred Lands et règles bien senties. Plus j'y pense et plus j'oublie les livrets de classe de WotC.

MC

★★★★☆

136 p., 25 €, Sword & Sorcery.

Gamma World

Out of the Vaults VO

Tout sur les merveilles technologiques datant des jours précédant les Dernières guerres. Ces merveilles sont enfermées dans des dépôts (les *"vaults"*) dont les différents types sont détaillés en première partie.

PT

★★★☆☆

112 p., 22 €, ArtHaus/SSS.

Rapture: *The Second Coming*

Fist of God VO



Supplément essentiellement technique : classes de persos, matos, armes et artefacts pour l'édition d20 Modern du jeu apocalyptique contemporain.

JS

★★★☆☆

96 p., 20 €, Holistic Design.

Jeux de rôle divers

EverQuest

Monsters of Luclin VO

La moyenne des CR de monstres de ce recueil est de 20 ! Cela en fait un compagnon idéal pour les hauts niveaux. Coup de cœur spécial pour le Roi Shissar au CR de 33 !!!

Asgard

★★★☆☆

128 p., 22 €, SOE/SSS.

Star Wars

Galactic Campaign Guide VO

Des siècles de jeu : synopsis, lieux typiques, règles pour interagir avec le décor, figurants, coups critiques, générateurs de noms ou d'attitude, capacités héroïques, et tout pour faire son propre voyage du héros à la Joseph Campbell.

CP

★★★★☆

160 p., 30 €, WotC.

The Everlasting

The Codex of the Immortals VO

Sorte de guide du joueur dédié à *Everlasting*, ce supplément contient tout ce qu'il faut pour enrichir son personnages : avantages et faiblesses, compétences inédites, ainsi que nouveaux pouvoirs. Utile à défaut d'être indispensable.

FM

★★★☆☆

192 p., 20 €, Visionary Entertainment Studio.

Hero System

Vehicle Sourcebook VO

Du matos qui roule, qui flotte et qui vole. Pour tous les goûts et dans tous les genres, de la limousine à la montgolfière en passant par la motoneige et la soucoupe volante. Super technique.

JS

★★★☆☆

160 p., 30 €, Hero Games.

Champions

Sharper than a Serpent's Tooth VO

Aventure en trois parties s'appuyant sur le *Viper Sourcebook* (cf. BS 46). Linéaire mais dense, elle peut très facilement évoluer en campagne au long cours.

JS

★★★★☆

128 p., 25 €, Hero Games

Gadgets and Gear VO

De l'équipement en veux-tu en voilà pour *Champions*. Particulièrement utile pour les persos qui compensent leur absence de capacités métahumaines par tout un tas de bidules technologiques.

JS

★★★☆☆

152 p., 32 €, Hero Games.

Earthdawn

The Way of War VO

60 pages de textes d'ambiance construits autour de cinq Disciplines de combat et 20 pages d'aides de jeu (dont un art martial). Bof.

JS

★☆☆☆☆

80 p., 18 €, LRG.

Dark Ages

Inquisitor Companion VO

L'armée secrète planquée au cœur de l'Église, les secrets de ses cinq ordres, les petits complots à droite à gauche et un chouia de techniquè, comme cette Curse qui transformera votre Red Brother en salière (on ne rigole pas, c'est dur, le pauvre).

CP

★★★☆☆

144 p., 23 €, WWGS.

Road of Humanity VO

Apprenez à être humain... La Via Humanitatis n'était pas très sexy. Loin d'être des mauviettes, les Prodigals qui ne le sont pas à défaut d'autre chose ont eux aussi leurs petits secrets, sectes, voies secondaires, etc.

Sirène

★★★☆☆

96 p., 20 €, WWGS.

Mind's Eye Theatre

Laws of Judgement VO

Le grandeur nature meurt, mais ne se rend pas ! Si vous manquez de sous pour acheter toutes les fins du Monde des Ténèbres, jetez-vous sur cette excellente compilation, que vous soyez vampi, garou, mago voire wraith ou autre.

CP

★★★★☆

296 p. A5, 22 €, WWGS.

Orpheus

The Orphan-Grinders VO

L'inspiration majeure qu'est *Aliens* se fait de plus en plus visible. Le *"cancer qui sourit"*, la menace spectre, est décrite plus en détail. La rémission de certains devient possible et des pouvoirs collectifs sont proposés aux projecteurs.

CP

★★★☆☆

168 p., 22 €, WWGS.

Exalted :

The Outcaste VO

Un superbe supplément sur les Exaltés terrestres nés hors de la Dynastie, de nombreux détails sur Lookshy et d'autres lieux mystérieux.

GB

★★★★☆

160 p., 19,50 €, WWGS.

Haven

Rap Sheet VO

Tu as trois ans, tu dessines des soleils qui rigolent, tu sais taper à la machine à écrire, tu sais faire des collages avec un bâton de colle, alors toi aussi tu aurais pu réaliser cet inutile tas de boue pour *Haven*.

Geof

★☆☆☆☆

16 p., 5 €, LPID.

Engel

Creatures of the Dreamseed "VO"

Écrit comme le journal du voyage à travers l'Europe de 2650 de fra dominico, ce supplément est plus qu'un simple bestiaire. Les 25 dernières pages donnent des stats pour le système d20. Indispensable !

FG

★★★★☆

128 p., 24 €, SSS.

Pandoramicum "VO"

Bande dessinée en NB réalisée par le dessinateur Dieter Jüdt dans l'univers d'Engel. Cette nouvelle, pas assez développée, relate un élément crucial d'*Engel*. À réserver aux MJ.

FG

★★★☆☆

56 p., 5 €, SSS

Polaris

Volkania VF

Bonne nouvelle, un éditeur anglais pourrait traduire *Polaris*. Autre bonne nouvelle, le fichier de *Volkania* existe toujours, quelque part. N'est pas mort ce qui sous l'eau dort.

CP

★★★★☆

PDF, gratuit sur www.darwin-project.com, Darwin Project.

Gurps

WWII - All the King's Men VO

Un topo hyper-complet et très bien fait, sur toutes les troupes britanniques, sur tous les fronts de la Seconde Guerre Mondiale... Un supplément d'excellente facture.

PR

★★★★☆

130 p., 25 €, SJG.

Traveller - Sword Worlds VO

Ou comment d'anciens colons en bordure de l'Imperium ont voulu péter plus haut que... et se sont fait laminer. En bref, un monde qui renaît de ses cendres...

PR

★★★☆☆

146 p., 27 €, SJG

The Lord of the Rings

Maps of Middle-Earth: Cities and Strongholds VO

De bien belles cartes de Minas Tirith, Umbar, Edoras, Rivendell, Isengard, et Helm's Deep, mais un prix élevé et aucun scénario dans son maigre livret.

MC

★★☆☆☆

6 cartes + 32 p., 35 €, Decipher.

Imagine

Epitaph of the Fallen VO

Sur le thème de la mort-vivance, un soupçon de métaphysique, quelques sorts, objets magiques, races et classes (vivisectionniste, hum miam) et une tonne de bestiaire, lapin squelette inclus.

CP

★★☆☆☆

250 p., 25 €, Imagine Role Playing.

Jeux vidéo

Rise of Nations Thrones & Patriots — VF

Une très bonne extension apportant un panel important de nouveautés telles que six nouvelles nations ou quatre campagnes originales.

PL

★★★★☆

Extension pour jeu PC, édité par Microsoft.

Counter-Strike : Condition Zero — VF

À part une amélioration des bots qui ne sautillent plus comme des ballerines prises de *delirium tremens*, c'est quasiment le même jeu que CS 1.6. Pour ceux qui veulent découvrir CS en solo et pour les drogués du *headshot*.

Serval Ink

★★☆☆☆

PC, 30 €, développé par Valve et édité par Ritual Entertainment.

Wars & Warriors : Jeanne d'Arc — VF

Du pointe et tape en vue à la première personne mélangé à un RTS plutôt moyen. Mauvais *gameplay* mais agréable à regarder.

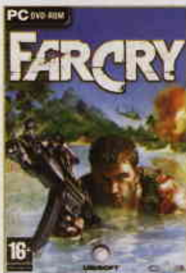
PL

★★★☆☆

PC, Enlight Software/Dreamcatcher.

Far Cry — VF

Des extérieurs superbes explorables en véhicule, une profondeur de champ ahurissante, un jeu multijoueurs qui marche, un scénario à la Docteur Moreau... LE FPS du moment. Vérifiez juste que votre machine tient le coup !



Serval Ink

★★★★☆

PC, CryTek/UbiSoft.

Mafia — VF

Ce jeu d'action / course est superbe. Fans de GTA, de bagnoles anciennes et d'univers mafieux, jetez-vous dessus...

PL

★★★★☆

PS2, Illusion Softworks/Take Two Interactive.

Battle Mages — VF

Vous incarnez un magicien, dirigeant des troupes variées : archers sylvains, paladins, chaman orque... afin d'extirper le mal des campagnes environnantes. Dans un univers sans surprises, graphismes fins et phases tactiques sont les principaux atouts de ce jeu en 3D.

BR

★★★☆☆

PC, Targem/Buka Entertainment.

Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon — VF

Encore une référence du genre des RPG-Tactics. Avec 33 persos et classes, un scénario prenant et des musiques épiques, le tout greffé sur un système de combat esthétique et ergonomique, c'est un titre à posséder absolument ! Idéal pour découvrir le genre, il se s'adresse pas qu'aux initiés.

AG

★★★★☆

GBA, Sega/THQ.

R-Type Final — VF

Un shoot'em up comme on en fait plus. Avec 7 univers, 5 niveaux de difficulté, et 100 vaisseaux à débloquer. Si vous avez une semaine devant vous, foncez car vous allez vous éclater.

MC

★★★★☆

PS2, 40 €, Metro 3D Europe.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow — VF

Pour notre plus grand plaisir, Sam Fischer est de retour. Bonne campagne solo et un mode multijoueurs aux petits oignons. C'est du tout bon, à acheter sans hésiter si on aime le mode infiltration.

PT

★★★★☆

PC, UbiSoft.

Project Zero 2: Crimson Butterfly

Ce jeu d'horreur dans la veine de *Ring* nous a glacé les sangs et scotchés à la manette. Avec votre sœur, vous voici perdue dans un village maudit rempli d'âmes errantes qu'il vous faudra sauver. Beaucoup moins glauque que Silent Hill.

PB et NB

★★★★★

PS2, 60 €, Tecmo/UbiSoft.

Alias

Le jeu n'est pas original, l'infiltration est insuffisante mais l'ambiance de la série est bien rendue et les héros de la série sont bien retranscrits. A réserver donc aux amateurs de la série qui ne recherchent pas en priorié l'innovation ludique.

NB et PB

★★★☆☆

PS2, Acclaim.

Jeux de société

Prawn — VO

Un grandeur nature à jouer dans une piscine, où les joueurs peuvent incarner durant deux heures des crevettes et autres crabes coincés dans le réservoir à poissons d'un restaurant.



CP

★★★★☆

48 p. A5, Interactivities Ink.

Star Munchkin 2: The Clown Wars — VO

Une extension pour la version SF de ce fameux jeu de cartes pas à collectionner. Au programme : combats, coups bas et un nouveau type de cartes, les rooms. Que le meilleur gagne !

FM

★★★☆☆

17 €, SIG

La Compil' — VF

Les trois extensions d'*Élixir* (celui-ci est prérequis) ont été relookées mais pas fusionnées. Ça ne reste pas sorcier à comprendre, heureusement. Hé, l'été est là, on va pouvoir jouer sur la terrasse entre deux merguez.

CP

★★★☆☆

164 cartes, 19 €, Asmodée Éditions.

The Awful Green Things from Outer Space — VO

Un p'tit jeu pour deux joueurs où s'affrontent l'équipage du Znutar et une espèce de blob alien... Tout un programme.

PR

★★☆☆☆

Jeu de plateau, 20 €, SIG.

Monster Crunch — VF

Aidez les monstres d'Halloween à regagner leurs dents. Jeu de cartes de mémoire visuelle aux règles mal expliquées. 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

PL

★★☆☆☆

19,50 €, Atomic Mix.

Lost Worlds

Bob "Knuckles" — VO

Sur le principe des livres-jeux, *Lost Worlds* confronte deux joueurs interprétant chacun un personnage avec un petit livret dédié. Le concept est sympa mais la réalisation très pauvre. Ici, un échappé des *Knights of the Dinner Table*.

CP

★★☆☆☆

Flying Buffalo.

Amara Wintersword — VO

Et ici, *"Chainmail Girl"*, une nana en cotte de mailles.

CP

★★☆☆☆

Flying Buffalo.

Snits ! — VO

Compilant les jeux *Snit Smashing* et *Snit's Revenge*, cette réédition vous propose d'écraser les Snits avec votre Bolotomi... ou l'inverse. Un peu *old school* quand même.

PR

★★★☆☆

Jeu de plateau, 20 €, SIG.

Capharnaüm — VF

Sylvie Barc nous revient avec un thème de jeu très *"réaliste"*, j'ai nommé le bordel dans la maison ! *Caphamaüm* ne m'a pas enthousiasmé, même s'il reste agréable dans les premières parties.

PAV

★★☆☆☆

19 €, Asmodée Editions.

Chat Perché — VF

Un petit jeu d'apéritif par Christophe Boelinger qui, décidément, aime les animaux de compagnie. Ici chaque joueur va devoir sauver ses douze chats, perchés sur un arbre aux branches délicates ! Sympathique.

PAV

★★★☆☆

19 €, Asmodée Editions.

Jeux de batailles

Cardboard Heroes Walls and Towers — VO

Ces murailles et tours de carton peuvent être montées pour faire le château de vos rêves, puis être dépliées et démontées quand vous aurez fini le scénario du siège de Minus Tirith, la citadelle du baronnet-sorcier Zorglub.

CP

★★☆☆☆

25 €, Steve Jackson Games.

Le jeu de batailles du Seigneur des Anneaux VF

Le Siège du Gondor

Six scénarios permettent de recréer l'affrontement du Gondor et du Mordor qui culmine avec l'assaut sur Minas Tirith. Les règles de siège décrites dans *Les deux Tours* sont réintroduites. Un bon supplément pour les nouveaux joueurs.

MB

★★★★☆

64 p., 13 €, Games Workshop.

D&D Miniatures

Archfiends — VO

Des diables et des démons, complétés par quelques personnages des Forgotten Realms, c'est le menu de cette extension en 60 figurines où plusieurs monstres franchissent la barre fatidique du niveau 10 (dragon d'argent, Drizzt Do'Urden, etc.).

MC

★★★★☆

12 € par booster, Wizards of the Coast.

Giants of Legend — VO

Une extension ô combien jouissive grâce à laquelle vous allez enfin pouvoir intégrer dragons rouges, bulettes, glabrezus et autres slaads dans vos escarmouches !

MC

★★★★☆

Wizards of the Coast.

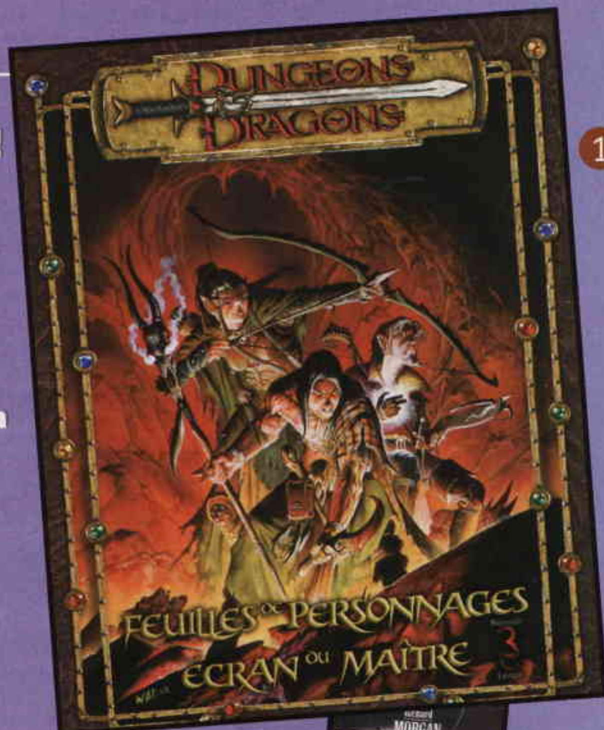
Abonnement

Choisissez un des trois cadeaux !

1) Spellbooks vous offre *Feuilles de personnages / Écran du maître 3.5* pour *Dungeons & Dragons*,

2) Bragelonne vous offre le roman *Carbone modifié* de Richard Morgan, de la science-fiction dans l'air du temps,

3) 7ème Cercle vous offre l'album de chansons du célèbre Donjon de Naheulbeuk : *Machins de Taverne* (*).



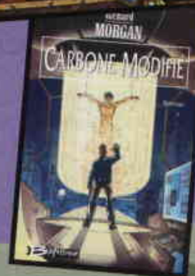
1



6 numéros de Backstab = 1 cadeau !!



3



2

Ils ont testé pour vous :

"*Thanks for the beer.*" J.K.

"*Merci pour le saké.*" Pikachu

"*Depuis que je lis Backstab, je fais trois fois plus de coups critiques et je fréquente des Italiennes.*" V.V.

* Dans la limite des stocks disponibles.



Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Choix de cadeau : 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Je joins mon réglement de .... par carte bleue, ou chèque (bancaire ou postal) à l'ordre de DARWIN PROJECT.

Backstab Abonnement
BP 45
78315 Maurepas Cedex

Je règle par ☐ **Chèque** (à l'ordre de Darwin project) ☐ **Carte bancaire**

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_|_|_|

Offre valable jusqu'au 31 août 2004 - *dans la limite des stocks disponibles.

☐ **OUI, je m'abonne 29 €** (ou 35 F pour l'étranger)

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : ______ **Ville :** ____________

Pays : ____________

Âge : ______

Tél. : ____________

Email : ____________

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS48

Pour commander d'anciens numéros, téléphonez au 01 30 62 15 64 ou écrivez à tess8@wanadoo.fr. Du lundi au vendredi de 11h30 à 17h30.

Les Coupons Promo de Backstab 48

Chaque coupon ne peut être utilisé qu'une fois et les offres ne sont pas cumulables.

Si vous êtes une boutique désireuse de participer, vous pouvez envoyer votre coupon par courrier à Backstab "*Coupons Promo*", 75 rue Compans, 75019 Paris, en précisant l'annonce (avec une date de validité de préférence), les coordonnées de votre boutique (adresse postale, téléphone, fax, n8 RCS), le nom du responsable à contacter si nécessaire, le nombre d'exemplaires de *Backstab* que vous vendez et vos 5 meilleures ventes du moment. Vous pouvez aussi utiliser le courriel : backstab@darwin-project.com.



Jeux Mage'Inn
22, rue Ste-Ursule
31000 Toulouse
05 61 23 74 10

Jusqu'au 31 août 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 EUR, 1 set de dés offert (7 dés au choix).



Jeux Mage'Inn
30, rue Pannecau
64100 Bayonne
05 59 46 18 95

Jusqu'au 31 août 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 EUR, 1 set de dés offert (7 dés au choix).



Jeux Mage'Inn
13, rue Jeanne d'Albret
64000 Pau

Jusqu'au 31 août 2004, sur présentation de ce coupon, pour tout achat JDR d'un montant minimum de 15 EUR, 1 set de dés offert (7 dés au choix).



Sortilèges
28, rue du Change
37000 Tours
02 47 05 11 91

Jusqu'au 30 juillet 2004, sur présentation de ce coupon, pour 4 blisters Confrontation achetés le moins cher est offert (offre non cumulable avec la carte de fidélité).



Sortilèges
7, rue des 3 Croissants
44000 Nantes
02 40 12 14 99

Jusqu'au 30 juillet 2004, sur présentation de ce coupon, pour un jeu de rôle de base acheté le set de 6 dés est offert (offre non cumulable avec la carte de fidélité).



Sortilèges
24, rue de la Roe
49100 Angers
02 41 88 96 96

Jusqu'au 30 juillet 2004, sur présentation de ce coupon, pour 3 boosters des jeux de cartes The Lord of the Rings ou Legend of the Five Rings (en v.o.), 1 booster est offert en plus (offre non cumulable avec la carte de fidélité).



Spoutlink
62, rue Jacquemart
26100 Romans-sur-Isère
04 75 72 91 66

www.spoutlink.com
Jusqu'au 31 août 2004, sur présentation de ce coupon, les starters de D&D Miniatures à 18 € et les boosters à 9,90 €.

LUXEMBOURG

7 rue Bender • Luxembourg Ville
Tel.: (00325)26 19 04 77 • luxembourg@caverne-du-gobelin.com



Valable jusqu'au 31/08/04, sur présentation de ce bon dans le magasin de Luxembourg-Ville.
Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

METZ

34 rue du Grand Wad • 57000 Metz
Tél.: 03.87.18.42.08 • metz@caverne-du-gobelin.com

NANCY

10 rue de la Monnaie • 54000 Nancy
Tel.: 03.83.32.25.06 • nancy@caverne-du-gobelin.com



Valable jusqu'au 31/08/04, sur présentation de ce bon dans les magasins de Metz et de Nancy.
Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

STRASBOURG

17 rue des Moulins • 67000 Strasbourg
Tel.: 03.88.22.49.60 • strasbourg@caverne-du-gobelin.com

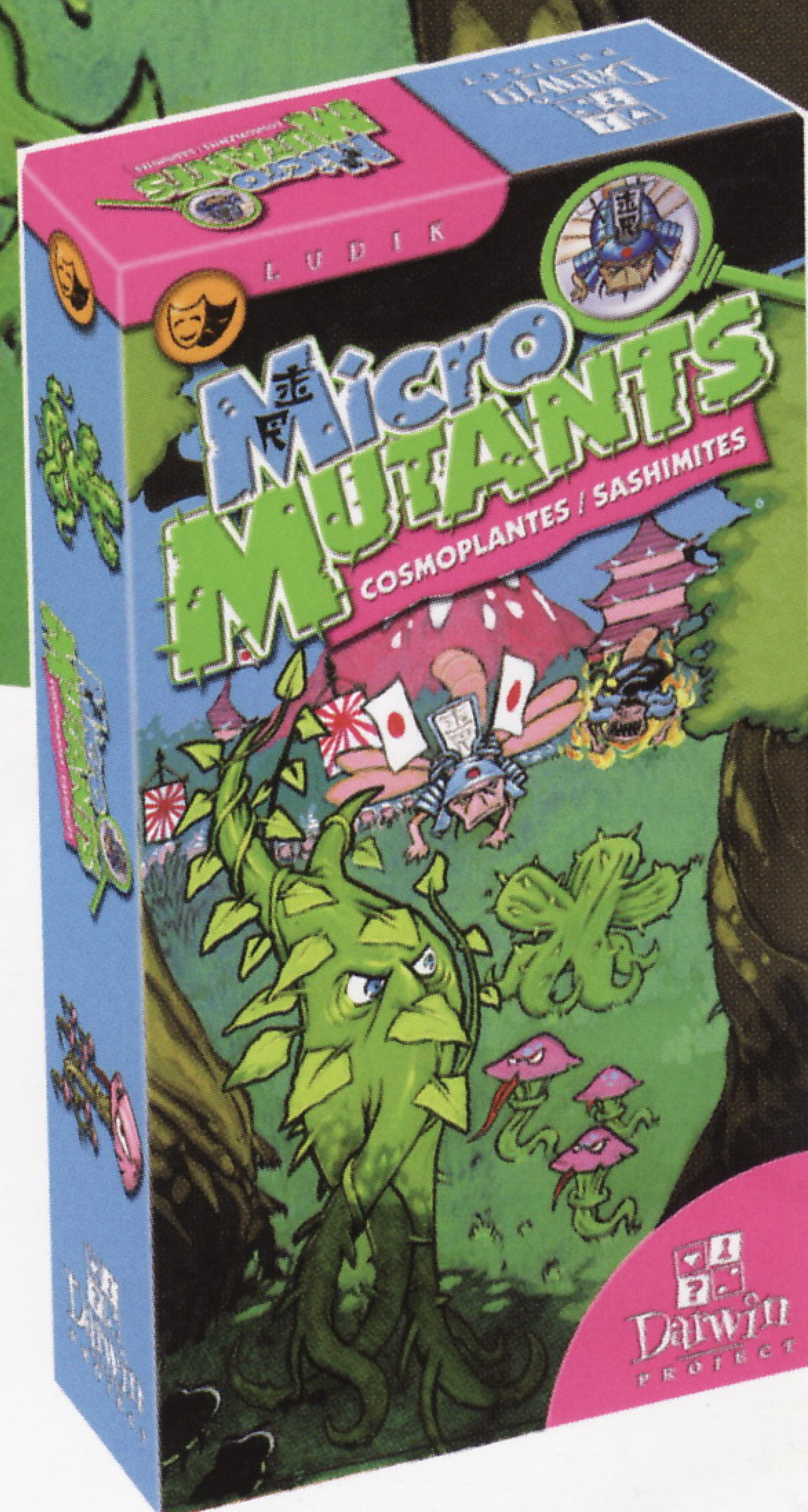


Valable jusqu'au 31/08/04, sur présentation de ce bon dans le magasin de Strasbourg.
Offre non valable sur les displays de boosters et autre opération.

CACTUS CONTRE KATANA !



Micro-Mutants est un jeu de puces évolué, rapide et endiablé. Les joueurs y dirigent des armées d'insectes mutants, représentés par des pions sauteurs en plastique, qui se livrent une bataille acharnée pour détruire les bases adverses !
À son tour de jeu, chaque joueur jette les dés pour déterminer les insectes qu'il peut déplacer. Il envoie alors ceux-ci dans les airs à l'aide d'un pion "**propulseur**", comme des "**puces**". Lorsqu'un insecte est recouvert par un pion adverse, il est éliminé du jeu ! Pour corser la bataille, certains insectes disposent de **pouvoirs spéciaux** qui ont des effets amusants.
Le premier qui parvient à détruire les deux "bases" de son adversaire, remporte la victoire !



Darwin PROJECT

75, rue Compans - 75019 Paris
Tél. : 01 42 94 09 90 - Fax : 01 42 94 09 70
www.darwin-project.com